

Estrategias Lúdicas Mediadas por Tic Para Favorecer el Aprendizaje Autónomo

Trabajo Presentado Para Obtener El Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Maritza Araujo Cuero, María Emma Bonilla & Solangel Cifuentes

Mayo 2016.

Copyright © 2016 por Maritza Araujo Cuero María Emma Bonilla & Solangel Cifuentes. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria.

A Dios, porque ha estado con nosotros en cada paso que hemos dado.

A nuestra familia, por su paciencia y apoyo incondicional.

A los estudiantes y a la comunidad de la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo, sede Jorge Isaacs, corregimiento El Tiple del municipio de Candelaria, Valle del Cauca quienes hicieron posible la realización de este proyecto.

Resumen

La presente propuesta de investigación, busca dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de cualquier disciplina, inclusive el inglés; por medio de estrategias que acerquen al estudiante a un contexto mundial enmarcado por el progreso continuo a nivel tecnológico y la competitividad en todos sus niveles, promoviendo de esta manera, el desarrollo del aprendizaje autónomo.

“Estrategias Lúdicas Mediadas Por Tic Para Favorecer El Aprendizaje Autónomo” brinda herramientas tecnológicas y de comunicación que favorecen la autodisciplina, el interés por aprender, el aprender haciendo y el aprender a ser personas.

Para ello, el grupo investigador se trazó un objetivo general consistente en Fortalecer el aprendizaje autónomo de los estudiantes y los específicos se orientan en: Fomentar en los docentes y estudiantes la importancia de las Tic en el proceso de aprendizaje, Concientizar a los maestros para planificar estrategias que permitan utilizar los recursos tecnológicos que promuevan el aprendizaje autónomo, como elemento pedagógico necesario en el campo de la educación, Diseñar e implantar estrategias lúdicas mediadas por las Tic para contribuir al desarrollo del aprendizaje autónomo y Evaluar las estrategias lúdicas planteadas.

Así mismo, se establece un referente teórico, un referente conceptual y unos antecedentes que sustentan esta investigación. Se propone un diseño metodológico cualitativo, un enfoque descriptivo y el tipo de Investigación es la llamada investigación – acción.

Finalmente, se presentan el desarrollo de la propuesta y una serie de conclusiones, resultado del desarrollo del proceso.

Palabras Clave: Estrategias Lúdicas, Aprendizaje Autónomo, Tic, Lúdica

Abstract

This research proposal seeks to stimulate the teaching and learning of any discipline, including English; through strategies that bring to the students to a global context framed by continued progress in technology and competitiveness at all levels, thus promoting the development of autonomous learning. Playful Strategies mediated by ICT; encourage independent learning, provides technology and communication tools that promote self-discipline, interest in learning, learning by doing and learning to be people.

To do this, the research team drew up an overall objective: Strengthening the independent learning of students and the specific objectives are to: Encourage teachers and students the importance of ICT in the learning process, make aware teachers to plan strategies for using technology resources to promote independent learning, as necessary pedagogical element in the field of education, to design and to implement strategies mediated by ICTs to contribute to the development of autonomous learning and Evaluate the playful strategies.

Besides to this, a theoretical, a conceptual and a history reference were established. Also it was included a qualitative methodological design, a descriptive approach and a type of research: the action research.

Finally, As a result of process the writers present the development of the proposal and several conclusions.

Tabla de contenido

Capítulo 1 Por Esto Nació el Proyecto.....	9
Capítulo 2 Colocando Puntos sobre la Íes	12
Capítulo 3 Diseñando nuestro proyecto	34
Capítulo 4 Personajes de la comunidad compartiendo saberes.	40
Capítulo 5 A manera de conclusión.....	51
Lista de Referencias.....	54
Anexos.....	56

Lista de tablas

Tabla 1. Plan de Acción Propuesta de Intervención Pedagógica.....56

Tabla 2. Guía para la entrevista.66

Lista de figuras

Figura 1. El aprendizaje.....	16
Figura 2. Tipos de Aprendizajes.....	17
Figura 3. Estilos de Aprendizaje.....	18
Figura 4. Aprendizaje Autónomo.....	19
Figura 5. Modelos Pedagógicos.....	23
Figura 6. Resultados de Aprendizaje Autónomo	28
Figura 7. Ambientes de Aprendizaje.....	31
Figura. 8 Esquema Proyecto de Intervención El Personaje de Mi comunidad.....	40

Capítulo 1

Por Esto Nació el Proyecto

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en la actualidad constituyen en tema relevante para el sector educativo, esto en la medida que se exige su incorporación al proceso de enseñanza aprendizaje de manera tal que se conviertan en un mecanismo o puente para articular los intereses de los estudiantes y los conocimientos o temas establecidos en el currículo, debido a la demanda mundial sobre la necesidad de desarrollar competencias tecnológicas que le permitan al estudiante acceder, difundir y construir aprendizaje. Desde esta perspectiva las TIC, resultan un medio educativo que acerca al estudiante a un contexto mundial enmarcado por el progreso continuo a nivel tecnológico y la competitividad en todos sus niveles que promueven y desarrollan el aprendizaje autónomo.

Sin embargo, no ha sido tarea fácil para la escuela colombiana, integrar a su sistema educativo las Tic, pues para muchos solo hace referencia a un aparato, y no un conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar la información, esta situación también se presenta en el Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo, sede Jorge Isaacs del municipio de Candelaria del departamento de Valle, pues se observa la existencia de computadores algunos comprados por la institución con recursos propios, otros donados por Computadores para Educar y otros donados por Onda, Colciencias, pero la falta de espacios como salones independientes adecuados y seguros, y sobre todo la falta de conectividad, hacen imposible un uso adecuado de las Tic.

De acuerdo a lo anterior, la falta de estrategias lúdicas mediadas por las tic, se hace evidente y necesario en el contexto donde se presenta la problemática, por ello surge la siguiente

pregunta de investigación: **¿Qué estrategias lúdicas mediadas por tic favorecen el aprendizaje autónomo en los estudiantes de grado Noveno de la sede Jorge Isaacs de la I.E Rodrigo Lloreda Caicedo en el Municipio de Candelaria?**, para brindar respuesta a esta inquietud se han planteado los siguientes objetivos, el general se centra en: Fortalecer el aprendizaje autónomo de los estudiantes del grado Noveno (9°) en la sede Jorge Isaac de la institución educativa Rodrigo Lloreda Caicedo del municipio de Candelaria a través de estrategias lúdicas mediadas por Tic. Y los específicos se orientan en: Fomentar en los docentes y estudiantes la importancia de las tics en el proceso de aprendizaje, Diseñar e implementar estrategias lúdicas mediadas por las Tic para contribuir al desarrollo del aprendizaje autónomo y Evaluar las estrategias lúdicas planteadas, Concientizar a los maestros para planificar estrategias que nos permitan utilizar los recursos tecnológicos que promuevan el aprendizaje autónomo, como elemento pedagógico necesario en el campo de la educación.

Desde esta perspectiva, el uso de las tecnologías y la información (tics) en los diferentes niveles y sistemas educativos tienen un impacto significativo en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes y en el desarrollo de sus competencias, para la vida y el trabajo, lo cual le favorecen su inserción en la sociedad del conocimiento. Por esta razón nuestro proyecto está enfocado al fortalecimiento y a la inserción de las tics y la lúdica en el desarrollo de competencias en los estudiantes del grado noveno de la sede Jorge Isaac, ya que sabemos que no es suficiente tener una serie de conocimientos sino que es necesario que el alumno sea capaz de desarrollar competencias implicando el uso de conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan un desarrollo autónomo.

En relación a lo anterior, el proyecto propuesto es viable porque es importante y nos permite a los maestros estar en la vanguardia de las transformaciones y los cambios que las tics

están generando en la educación, tanto en la forma de enseñar como en la forma de aprender de nuestros estudiantes, pues este tendrá que formarse para utilizar y producir con los nuevos medios tecnológicos y los maestros tenemos que cambiar nuestras estrategias de comunicación y asumir la función de facilitador del aprendizaje de los alumnos en torno al trabajo cooperativo para ayudarlos a alcanzar los desempeños de las diferentes áreas. Sumando a lo anterior, el trabajo visibiliza una relevancia social, educativa y pedagógica que se resume en propiciar la implementación de estrategias didácticas utilizando las diferentes herramientas tecnológicas y lúdicas para que los estudiantes del grado noveno alcancen los desempeños en las diferentes áreas, es importante tener presente que en la medida en que el educando, desarrolle habilidad para resolver los problemas en esta misma forma puede desarrollar competencias que le permitan interactuar en el ámbito social y por lo tanto profesional.

Finalmente, con el desarrollo de este proyecto se aporta al campo educativo invitando a los maestros a innovar y hacer uso didáctico de las nuevas tecnologías - Tic para la transformación pedagógica, en la creación de redes sociales por áreas para compartir y retroalimentar proyectos, revisión y ajuste del currículo de la institución y proyectos en el grado. Con ello, los estudiantes del grado noveno pueden trabajar sin ningún inconveniente observando los elementos significativos de una actividad o procesos que le permita interactuar con sus pares y profesores.

Capítulo 2

Colocando Puntos sobre la Íes

La tendencia general de las Instituciones educativas hace algún tiempo, cuando se incorporaron las Tic, era dar más importancia a los aparatos y medios en sí, que a las soluciones pedagógicas que se podían desprender de su utilización. La Educación ya no es sinónimo de escolaridad como se pensaba anteriormente, hoy, al contrario es un requerimiento permanente e importante en nuestra sociedad.

Educarse en la Era de la Informática tiene sentido cuando se le entiende como un proceso de socialización y culturalización que va más allá del periodo escolar y que no es responsabilidad única y exclusiva de los maestros. Anteriormente la utilización de las Tic se limitaba a menudo al entretenimiento de los estudiantes con juegos en su mayoría de ejercitación y práctica de corte conductista. La falta de tiempo era un problema que preocupaba a los docentes y que les limitaba en el uso de las Tic, no había oportunidad para desarrollar todos los contenidos propuestos, faltaba planificación, coordinación y autoformación. Muchos Docentes apreciaban las ventajas de las Tic pero su falta de conocimientos les provocaba inseguridad y rechazo, ya que normalmente los alumnos las manejaban mejor que ellos.

Hoy en día dicha tendencia ha ido cambiando la realidad de las Tic en el ambiente escolar. El significado de la calidad educativa debe ir encaminado a aprender con un sentido, de comprender lo que se enseña, de relacionar lo que se enseña con el mundo, con la vida y con las diferentes áreas del conocimiento. Estos son grandes retos para la Educación, hay que romper las barreras de espacio-tiempo para acceder al saber, formar parte del cambio y llegar a la excelencia.

Cabe resaltar que actualmente en las Instituciones educativas la introducción de las Tic en el proceso de enseñanza- aprendizaje ha traído innovación y productividad. Los programas y proyectos a nivel Institucional planeados con el fin de mejorar estos procesos académicos vienen empujados por una fuerte presión social, cultural y económica casi que obligados a ser incluidos dentro de los ambientes escolares. Por esta razón, el tema de la propuesta de investigación enmarca las Tic y la lúdica como escenarios para el aprendizaje y por lo tanto para el fortalecimiento de competencias autónomas en los estudiantes.

De esta forma, para desarrollo de nuestra investigación, es importante tener presente la normatividad por la cual el MEN, permite que las instituciones educativas implementen las TIC en todas las áreas del conocimiento, teniendo en cuenta que es una herramienta necesaria en el aprendizaje autónomo de los estudiantes. Dentro de esta normatividad tenemos:

- Ley 1341 del 30 de julio del 2009 en el art. N° 2 dice:

La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las tecnologías de la información y las comunicaciones son una política del estado que involucran a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y a la inclusión social.

Las tecnologías de la información y las comunicaciones deben servir al interés general y es deber del estado promover su acceso eficiente y en igualdad de oportunidades a todos los habitantes del territorio nacional (p 1.)

- Ley 115 de 1994 en el art. # 2 dice:

El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados establece que las instituciones educativas y sociales (estatales y

privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos y tecnológicos, metodológicos, materiales y administrativos y financieros se deben articular para alcanzar los objetivos de la educación (p. 1).

- En el art. 72 de la ley 115 de 1994 en el numeral 9 nos habla sobre los fines de la educación, habla de la importancia de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalece los valores científicos tecnológicos que están enfocados al mejoramiento de la calidad de vida de las personas el cual les permita buscar alternativas para dar solución a los diferentes problemas.

- Ley 115 en el artículo 67, reconoce a la educación como un derecho que tienen los colombianos, el cual debe estar al servicio de todos, que tiene funciones sociales, con ella se busca el acceso al conocimiento a la ciencia, a la tecnología y a los bienes y valores culturales.

En esta línea, y teniendo en cuenta que el estado debe velar por una educación de calidad para todos los Colombianos se han implementado políticas gubernamentales, donde se regula, se inspecciona y se vigila el proceso educativo con el fin de velar por la calidad y el cumplimiento de los fines de la educación. Es importante tener presente que en los últimos años se han realizado reformas educativas para solucionar los problemas en el campo educativo, donde se dotaron a las instituciones educativas de medios tecnológicos y se han dado formación a los docentes en programa para implementar una educación de calidad y de esta forma cumplir con las meta planteadas por parte del gobierno del presidente Santos de ser el país más educado de América latina para el año 2025.

La Educación juega entonces un papel vital en este proceso y debe ser un motor de cambio que pueda atender este gran reto de desarrollar el talento Humano (niños, jóvenes y adultos) a tono con la Era de la Informática.

En este orden de ideas, la nueva tecnología es hoy indispensable para la sociedad, ha invadido todos los campos. El de la educación no podría ser la excepción, por eso es importante iniciar este aparte, definiendo el concepto.

Las nuevas tecnologías son aquellas que comprenden varios campos de reciente creación como la informática, las telecomunicaciones y el mundo del internet. La importancia de la tecnología va ligada casi siempre a los usos prácticos que tenga. Ella está en constante avance, va muy ligado al concepto de innovación. La tecnología eleva o provee bienestar, cubre necesidades. No se puede dejar a un lado, ya que se puede incorporar al proceso de aprendizaje. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo. (UNESCO , SA.SP)

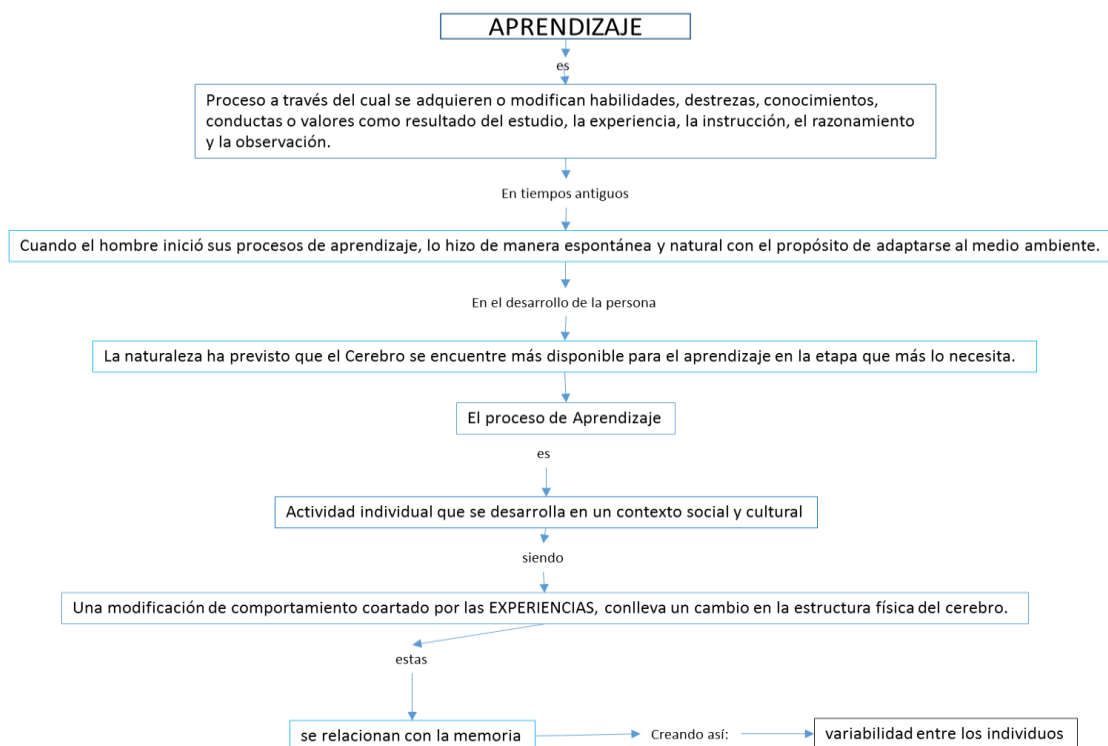
Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se dispone de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua.

Otro término importante es el de Educación, el cual es un proceso de socialización de los individuos, el cual implica una toma de conciencia y conducta útil para la sociedad y donde se imparte e interactúa con el conocimiento y el saber.

El aprendizaje por su parte es el proceso por medio del cual se adquieren, se modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas, valores, competencias, desempeños, maneras de pensar y de ver el mundo como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el

razonamiento, el dialogo, la discusión y la observación. La forma como se adquiere el aprendizaje varía según el individuo, según el contexto, según la historia y según el propósito. (Ver Figura 1)

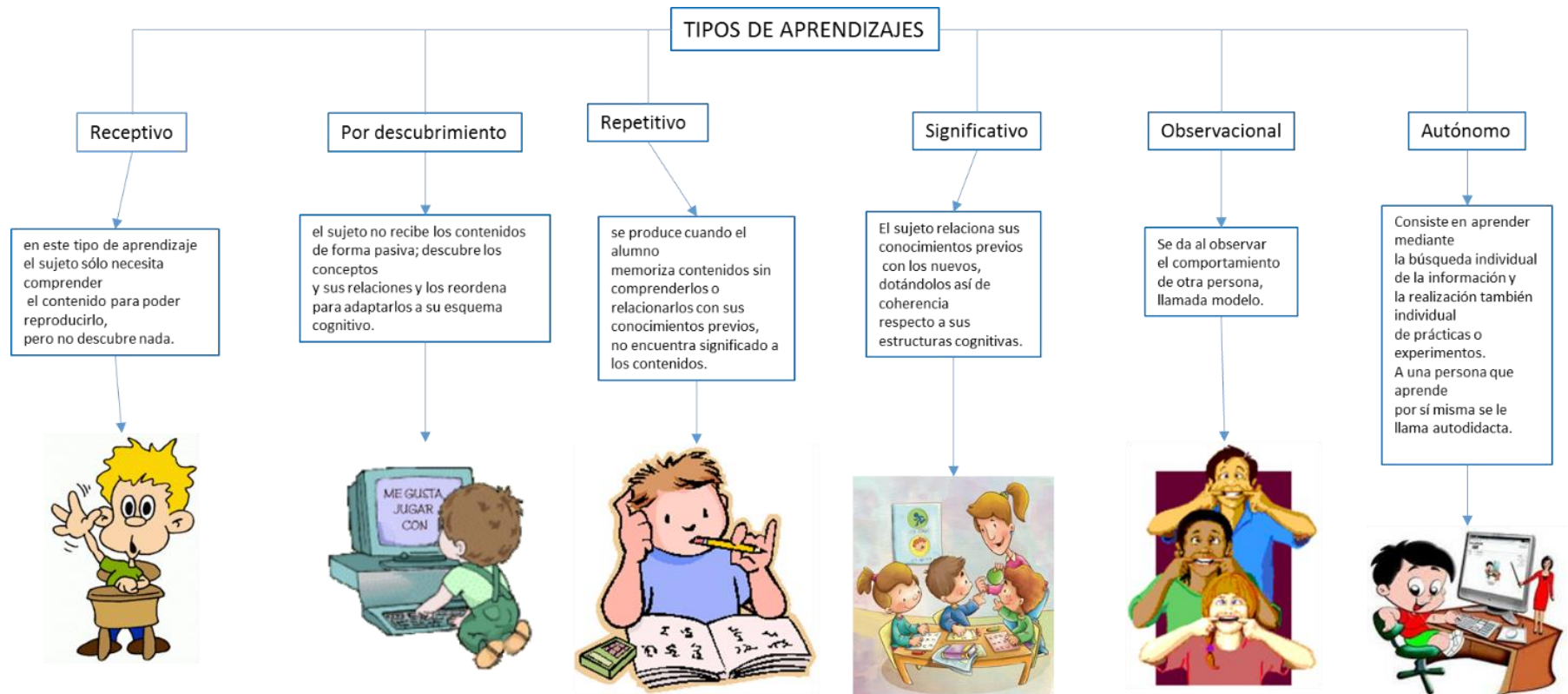
Figura 1. El aprendizaje.



Fuente: De las Autoras

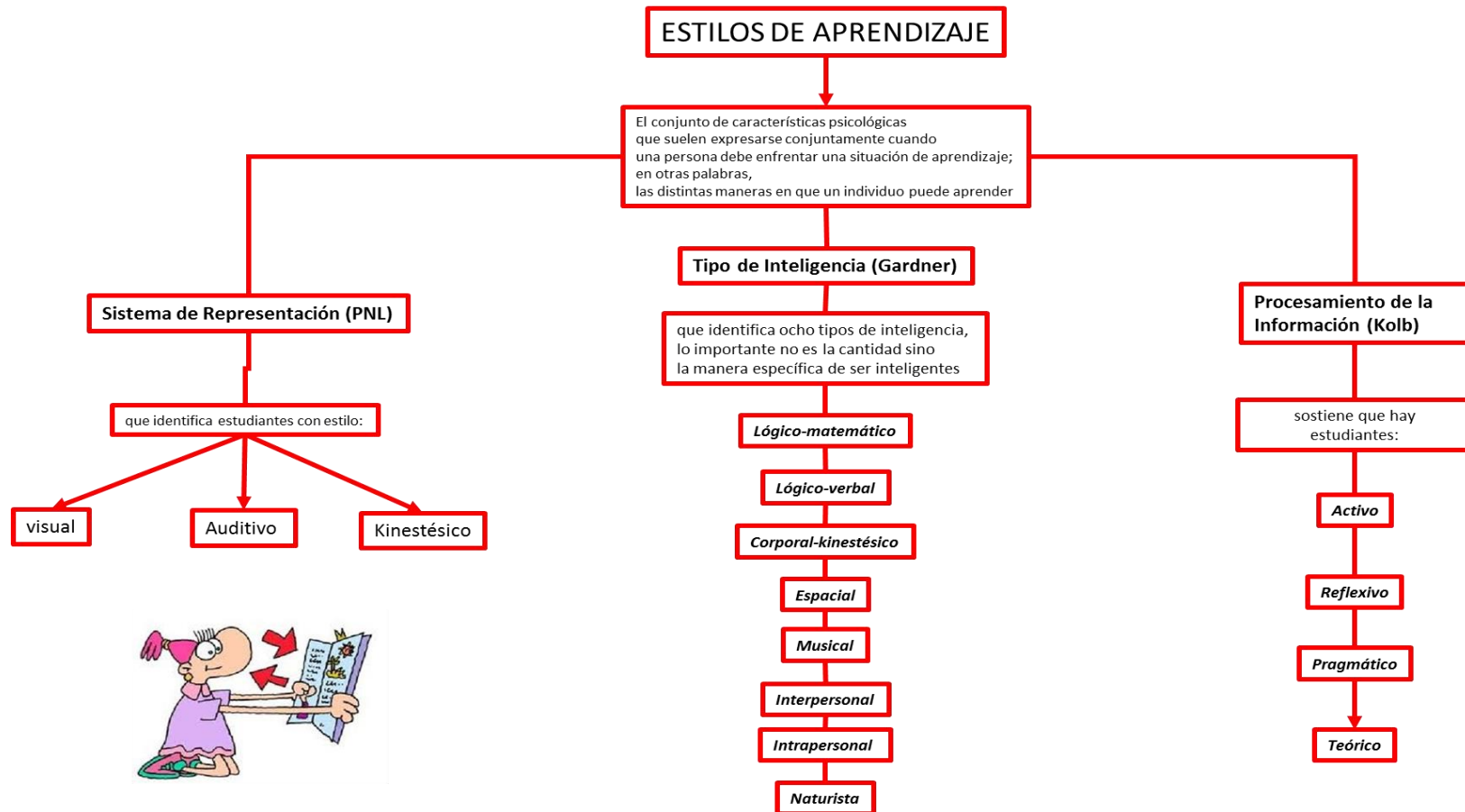
Desde esta perspectiva, existen varios tipos de aprendizaje como lo señala la figura No 2. Para el caso particular el aprendizaje autónomo es una fuente pedagógica significativa para promover en el proceso de aprendizaje habilidades y destrezas que permitan a los estudiantes ser constructores de su propio proceso de aprendizaje y por lo tanto concertar su propio estilo de aprendizaje. (Ver figura No 3)

Figura 2. Tipos de Aprendizajes.



Fuente de las Autoras

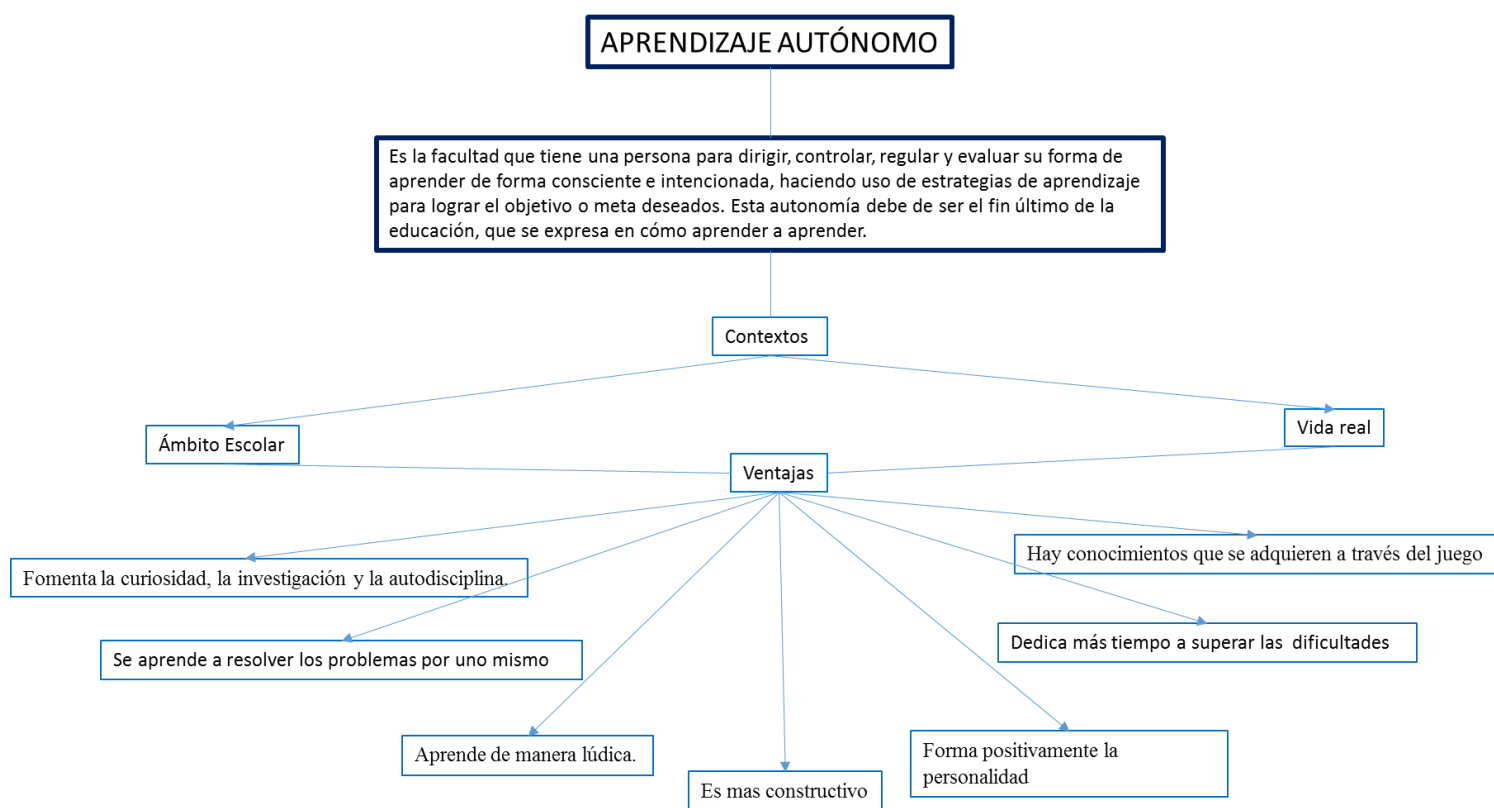
Figura 3. Estilos de Aprendizaje.



Fuente: De las Autoras

Por ello, el aprendizaje autónomo no es un elemento pedagógico eficaz si el aprendiz, carece de una visión clara de sus metas, madurez emocional, buena administración del tiempo, motivación y autodisciplina. El aprendizaje autónomo se refiere al proceso por medio del cual un individuo aprende por el mismo, es aprender a aprender. (Ver figura No 4)

Figura 4. Aprendizaje Autónomo



Fuente: De las Autoras

Continuando con este abordaje teórico, es necesario señalar que los jóvenes, saben lo que quieren pero no saben que es lo que necesitan. En esta era contemporánea, donde el mundo está sumergido en lo tecnológico: las redes, los chats, los juegos electrónicos, muchos jóvenes no tienen una visión de sus metas, solo piensan y actúan por conseguir las mejores marcas de celulares, de iPad, computadores etc. Y otros, como en la IE Rodrigo Lloreda Caicedo, donde la tecnología llega pero lentamente. Los adolescentes están interesados en conseguir pareja, en pasarla bien con algo en la cabeza o sobrios, en ir a las fiestas, en tener una relación y en no ser virgen. A muchos les duele la cabeza el solo hecho de pensar, no quieren esforzarse con nada ni con nadie, no les interesan los temas álgidos de la sociedad, sea que les afecte o no. Son pocos los estudiantes que han pensado en su futuro, que saben lo que quieren y que saben para donde van.

“Todo lo que vivamente imaginamos, ardientemente deseamos, sinceramente creemos y entusiastamente emprendemos... inevitablemente sucederá”. Algunos dicen que esta cita es Anónima otros se la atribuyen a Paul J. Meyer (Meyer, 2000). Lo cierto es que se trae a colación para introducir que establecer metas, es el primer escalón para que se dé el aprendizaje autónomo.

La principal causa del porqué las personas no logran lo que quieren en la vida, es muy simple: No saben lo que quieren. Para lograr el éxito en cualquier área de la vida es fundamental tener metas para lograr. Una persona que no tenga objetivos o metas claras, nunca llegará a tomarlas con pasión y, por lo tanto, no podrá convencer a otros de ellas.

Cuando se habla de madurez emocional se refiere al hecho de que una persona en cuestión cuenta con un pensamiento y una conducta, tanto sobre sí misma como sobre el resto del entorno, que indiscutiblemente la alejan de cualquier tipo de actitud que se pueda definir como infantil. En una mirada holística, la falta de madurez del aprendiz depende de su dotación genética, su desarrollo neurofisiológico, cognitivo, psicológico, de su medio ambiente y de su clima afectivo.

Como nos plantea Miguel Martínez Miguélez en su conferencia “Dimensiones Básicas de un Desarrollo Humano Integral” Ningún alumno comprenderá el letargo en que vive si no cuenta con una persona que lo oriente y que le ayude a encontrar el sentido a su vida, a buscar dentro de sí mismo habilidades, fortalezas, competencias y desempeños con el fin de darle un significado, lejos de la inmediatez y por encima de las distracciones que ofrecen los cerebros pensantes de este país y del mundo.

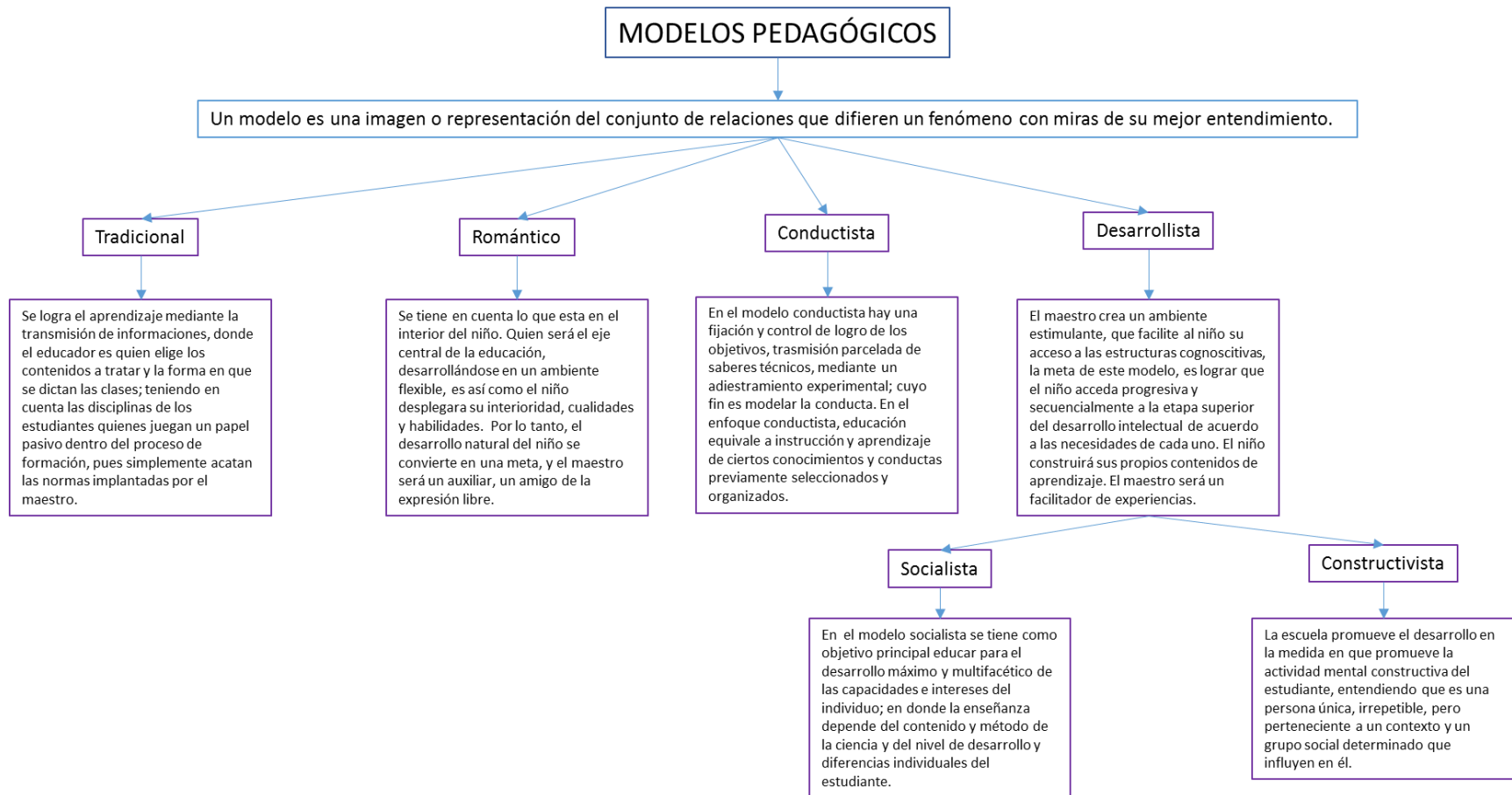
El maestro seguirá siendo por muchas décadas más, como el director técnico que ejercita las competencias necesarias de sus futbolistas convocados y luego tiene que sentarse a ver desde un banco la manera como sus discípulos se desempeñan en el campo de juego, sin él; el director técnico como orientador pensante holístico, tiene un plan general en su cabeza el cual le permite sortear el juego dependiendo del contexto de los sujetos implicados. La actuación, a veces depende de las características propias de cada individuo, y lo que haga o no haga dependiendo de cada situación presentada, favorece los resultados. Lastimosamente si el resultado es positivo el mérito es para el jugador, pero si el resultado es desfavorable la culpa es del director técnico.

Administrar, aprovechar y disfrutar el tiempo es otro factor indispensable para lograr el aprendizaje autónomo. Nuestros estudiantes no aprenderán a administrar su tiempo si los docentes no los obligamos a hacerlo; por lo tanto es importante determinar tiempos para las actividades, tareas o trabajos, sin prolongar; a menos que tenga una razonable y justificada excusa.

Ahora bien, la presente propuesta de investigación se diseña bajo la mirada del modelo constructivista (Ver Figura 5), pues este permite poder trabajar e interactuar de manera inmediata con el contexto social de los agentes a investigar, nuestro primer interés se centra en orientar a los

estudiantes para que desarrollen las inteligencias y el aprendizaje autónomo. El constructivismo se distingue porque ha sido una de las escuelas que ha logrado establecer espacios en la investigación y ha intervenido en la educación con muy buenos resultados en el área del aprendizaje.

Figura 5. Modelos Pedagógicos.



Fuente: De Las Autoras

Vygotsky señalaba que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que el/la niño/a encuentra en su medio ambiente (entorno), entre los que el lenguaje se considera la herramienta fundamental. Estas herramientas amplían las habilidades mentales como la atención, memoria, concentración, etc. De esta manera, la actividad práctica en la que se involucra el/la niño/a sería *interiorizada* en actividades mentales cada vez más complejas gracias a las palabras, fuente de la formación conceptual. La carencia de dichas herramientas influye directamente en el nivel de pensamiento abstracto que el niño pueda alcanzar.

Cabe resaltar que para esta investigación el cognitivismo aparece asociado a esta etapa de aplicación de las TIC en la educación. En esta época se comienzan a entrever las primeras aplicaciones de la Inteligencia Artificial a la Educación y a la promesa (tópica) de «cualquiera puede aprender cualquier cosa» El cognitivismo se interesa por esta posibilidad técnica porque se centra en querer conocer los procesos cognitivos que tienen lugar en el pensamiento y su representación y aprendizaje por medio de algoritmos y máquinas.

Es de especial importancia, para entender el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, el fenómeno psíquico de «internalización» del sujeto, cuyo proceso de autoformación se constituye a partir de la apropiación gradual y progresiva de una gran diversidad de operaciones de carácter socio-psicológico, conformado a partir de las interrelaciones sociales y en general de mediación cultural. En esta dinámica de operaciones, la cultura se va apropiando del mismo.

Este permanente proceso de internalización cultural, científica, tecnológica, valorativa, etc., revoluciona y reorganiza continuamente la actividad psicológica de los sujetos sociales; la internalización que se manifiesta en un progresivo control, regulación y dominio de sí mismo, conducta que se evidencia en el ámbito sociocultural sujeto (Lev Vygotsky, sus aportes para el siglo XXI año. P 136).

Este origen social y cultural de la conducta individual y colectiva del sujeto es sólo un ejemplo de la importancia que el fenómeno de internalización de normas, valores, etc., representa para la preservación, desarrollo y evolución de la sociedad y al cual Vygotsky define como la «ley de la doble formación» o «ley genética general del desarrollo cultural».

Esta ley consiste en que «...en el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: a nivel social, y más tarde, a nivel individual. Primero (entre) personas (interpsicológica) y, después, en el (interior) del niño (intrapsicológica). Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos. Todas las funciones psicológicas se originan como relaciones entre seres humanos».

En este proceso de internalización, no hay que olvidar el papel fundamental que desempeñan los «instrumentos de mediación», que son creados y proporcionados por el medio sociocultural. El más importante de ellos, desde la perspectiva de su teoría, es el lenguaje (oral, escrito y el pensamiento).

Por internalización se entiende al proceso que implica la transformación de fenómenos sociales en fenómenos psicológicos, a través del uso de herramientas y signos. Esta serie de transformaciones psíquicas se sintetizan de la siguiente forma:

Una operación que inicialmente representa una actividad externa, se construye y comienza a suceder interiormente; Un proceso interpersonal queda transformado en otro de carácter intrapersonal; La transformación de un proceso interpersonal en un proceso intrapersonal, es el resultado de una prolongada serie de sucesos evolutivos.

Vygotsky consideraba que la internalización hace referencia a un proceso de autoconstrucción y reconstrucción psíquica, a una serie de transformaciones progresivas internas,

originadas en operaciones o actividades de orden externo, mediadas por signos y herramientas socialmente construidas.

El desarrollo de este fenómeno de internalización se presenta en una primera etapa cuando el sujeto, a partir de su nacimiento, interactúa con sus congéneres en un medio familiar y escolar sociocultural específico. Experiencias que paulatinamente se van transformando en procesos mentales

Por otra parte, la motivación es fundamental para lograr aprendizaje autónomo. Dicen por allí que donde falta motivación para aprender, no tiene lugar el aprendizaje, y eso es cierto: si los estudiantes no tienen una motivación para aprender, nunca se interesaran en lograr un aprendizaje. La expresión lúdica es el proceso por medio del cual cada individuo manifiesta su energía a través del juego. Si es inherente a cada persona, se puede aseverar que esta expresión corresponde a una dimensión del desarrollo humano, que abarca el sentido del disfrute y de libertad de los procesos de expresión creativa y proyectiva.

Las artes conforman un lenguaje que se mueve a través de diferentes elementos, como el movimiento, un gesto, la palabra, la imagen o la luz, entre otros, que permiten expresarnos. Y tienen como particularidad: la creatividad siempre está implícita”, explica la antropóloga Maritza Díaz, directora del Centro de Expresión Artística y jardín infantil. (SA.SP)

Es así como el arte es más que un talento, es un proceso de sensibilización ante la vida. Por eso, lo recomendable es sensibilizar a los niños ante el mundo. Roldán enfatiza en que, “al hacerlos más sensibles, los niños se vuelven mejores seres humanos. Eso permite que el niño se conozca tanto que puede llegar a decir qué es lo que más le gusta”.

El arte es una buena estrategia para la educación en todas las áreas. En la primera infancia potencia el pensamiento creativo, reflexivo y crítico. Es una herramienta de aprendizaje que estimula a crear e innovar.

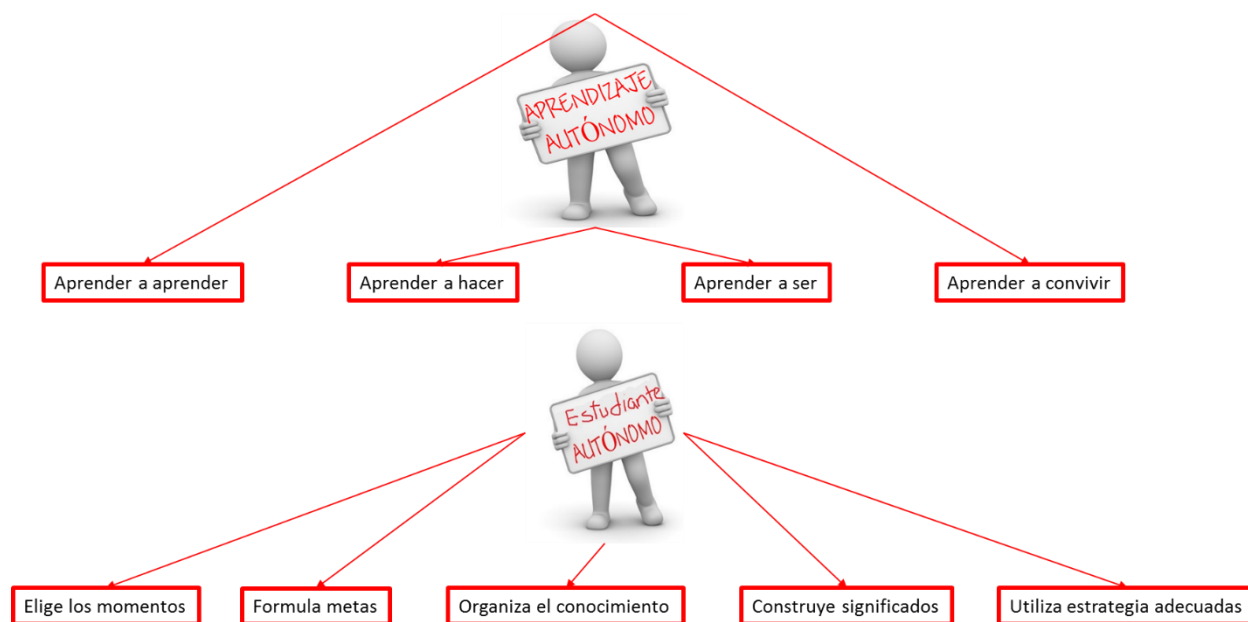
La palabra motivación según el diccionario viene del latín *motivus*, que significa causa del movimiento, motivos. Pero los motivos deben ser duraderos. La formación de los motivos, a través de los intereses y valores, para que fluya el aprendizaje y se logre el conocimiento.

El objetivo es posibilitar la motivación ya que permite al alumno aprender a aprender, a ser y a desarrollarse.

La autodisciplina es la forma de cómo lograr las metas y sueños que nos hemos trazado. La disciplina se sustenta en una serie de principios o de reglas básicas como son la fuerza de voluntad, la persistencia, el trabajo duro, la aceptación y la laboriosidad. Elementos que nos ayudan a alcanzar los fines que nos hemos trazado. La disciplina exige auto control, exige respeto por el otro y consigo mismo. La autodisciplina es la herramienta transversal, es el hilo conductor de todos los elementos que he mencionado en el camino para lograr el aprendizaje autónomo.

El aprendizaje autónomo, entonces, es un proceso que exige del individuo ciertas habilidades o requisitos para poderse desarrollar: como es la identificación de metas claras, un cierto grado de madurez emocional, buena administración del tiempo, una gran dosis de entusiasmo y sobre todo tener autodisciplina. (Ver figura No 6)

Figura 6. Resultados de Aprendizaje Autónomo.



Fuente: De las Autoras

El proceso educativo está orientado al desarrollo integral del alumno; enseñanza y aprendizajes verdaderos, donde el alumno tome conciencia de su proceso de aprendizaje y tome las decisiones pertinentes para llevar a cabo de manera eficiente sus actividades de aprendizaje.

Cabe entonces reflexionar, que la investigación es el proceso educativo que permite buscar y encontrar la verdad, es por esto que la investigación se convierte en una gran estrategia para la educación, los maestros debemos estar conscientes del rol que tenemos, nuestra tarea es la de educar a los niños, y nuestra gestión debe estar centrada en el desafío que conlleva a transmitir unos conocimientos a nuestros alumnos. Comparto la posición de Freire dice “el maestro no debe dejar a un lado lo que el estudiante trae consigo, de su comprensión del mundo; su manera de hablar, su manera de cantar, calcular, sus saberes en torno al mundo. El maestro debe retomar los

conocimientos de los niños y hacer del de su clase un lugar que invite al estudiante al auto investigación y auto reflexión.

Es importante que el maestro conozca el contexto donde se desenvuelve el niño, para así poder brindarle una educación adecuada, los estudiantes de hoy exigen poseer aquellos conocimientos y habilidades para aprender que les permita ser competentes para participar en los cambios de este mundo globalizado.

En cuanto a las estrategias que favorecen el aprendizaje autónomo, podemos conceptualizar estas como el conjunto de acciones que alinean las metas y objetivos planificados con el fin de conseguir un propósito. En el caso de la adquisición y logro del aprendizaje podemos encontrar muchas estrategias. La estrategia educativa se refiere al conjunto de actividades, en el entorno educativo, diseñadas para lograr de forma eficaz y eficiente la consecución de los objetivos educativos esperados.

Encontramos muchos tipos de estrategias, como por ejemplo la estrategia de enfoque, la cual busca centrarse en un tipo de individuo, pero como los educandos son diferentes, resulta difícil centrarse en este solo enfoque.

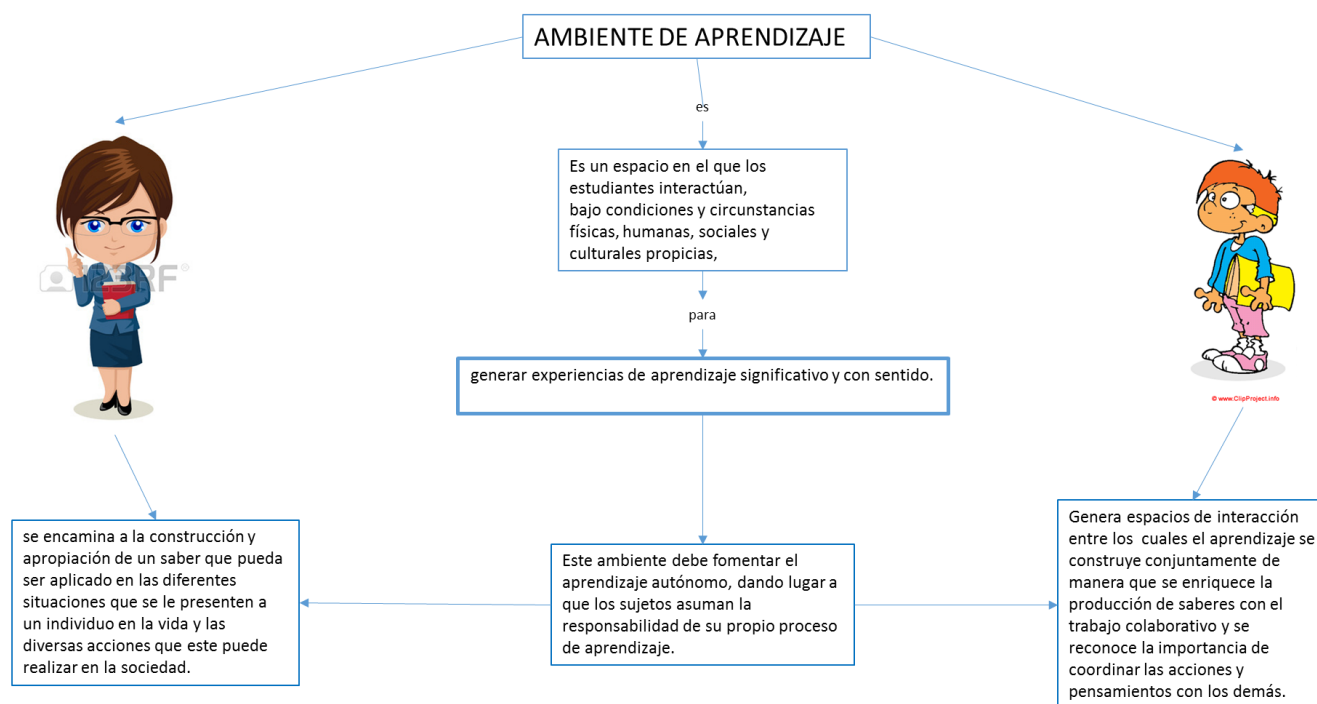
Las estrategias de aprendizaje son las encargadas de guiar, de ayudar, de establecer el modo de aprender, y las técnicas de estudio son las encargadas de realizar estas estrategias mediante procedimientos concretos para cada una. Estas deben de completarse de forma lo más individual posible, para ajustarnos a cada caso de cada alumno. Valorando sobretodo su propia expresión de aprendizaje unida a las nuevas técnicas y estrategias que irá aprendiendo de las que ya poseía. El esfuerzo, como siempre, será determinante por ambas partes, no solo del alumno, creando un

ejercicio mutuo. Las estrategias de aprendizaje son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas.

LAS TÉCNICAS: Son las actividades que realizan los alumnos cuando aprenden: repetir, subrayar, esquemas, realizar preguntas, participar, etc.... **LAS ESTRATEGIAS:** Se consideran las guías de las acciones que hay seguir. Son esenciales a la hora de conseguir el objetivo. Para explicar la importancia tanto de la técnica como de la estrategia es muy sencillo, si pensamos en un equipo de baloncesto podemos ver a un equipo muy bueno con mucha técnica de balón etc... , pero este equipo también necesita una estrategia que puede ser dada por el entrenador. Sin esta estrategia sería como un coche de alta gama pero sin ningún motor.

Como anteriormente se ha dicho, hay tantas estrategias de aprendizaje, como tipos de estrategias como formas de clasificar las estrategias, para el presente trabajo; hemos enfocado nuestra atención en las estrategias lúdicas. Por eso se hace importante definir esta clase de estrategias como la estrategia Lúdica, la cual es la metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica, donde encontramos el juego como elemento esencial en la vida del ser humano. Es decir que es inherente a él. Al respecto, Lafont, citado por David y otros (2006, p. 94), señala que: “el grupo de aprendizaje con estrategias lúdicas es una propuesta de trabajo donde se utiliza el juego como instrumento movilizador, a la vez que este provee a los participantes un ambiente estimulante para la producción“ (Ver figura 6).

Figura 7. Ambientes de Aprendizaje.



Fuente: De las Autoras

Este cambio no es fácil. Los esquemas prácticos de los docentes llevan años esquemas teóricos que subyacen en el ejercicio de sus roles de educadores. Este cúmulo de experiencias (de alumnos y docentes) los aleja de la posibilidad de enseñar con una metodología activa que promueva la iniciativa y la creatividad.

Los recursos lúdicos deben emplearse para apoyar el juego, desde dos perspectivas como un fin en sí mismo, actividad placentera para el alumnado y como medio para la consecución de los objetivos programados en el proceso educativo. Al respecto, Jiménez (2004, p.35), señala: “somos los padres y educadores los que sabiamente debemos evaluar el estado de maduración del niño para adaptar los juegos convencionales a las experiencias del momento del niño”. Por estas

razones, se deben utilizar los recursos disponibles del entorno y de su uso cotidiano para favorecer el desarrollo de habilidades numéricas, proporcionándoles los estímulos adecuados.

Material didáctico: según Zúñiga (1998, p.58) los materiales didácticos son “recursos complementarios para que el niño desarrolle los movimientos finos de su cuerpo, a la vez que desarrolla su inteligencia”. En consecuencia, deben graduarse de acuerdo al tránsito de lo concreto a lo abstracto, de lo simple a lo complejo, de lo cercano a lo lejano, de lo particular a lo general. Los niños alcanzan así un nivel de creatividad sorprendente, dado que su campo de opciones en la utilización del material se profundiza.

Son importantes los trabajos y aportes realizados por Luz Nelly Méndez Vanegas, Alexander Merchán Quesada y Emérita Useche Romero, quienes en su trabajo “Las TIC una alternativa para motivar el aprendizaje de vocabulario en inglés a los niños del grado segundo de la institución educativa Policarpa Salavarrieta de la vereda Tamirco del municipio de Natagaima Tolima” (2015 p. 1), logró incentivar a los niños a utilizar, implementar y dar buen uso a las herramientas TIC en el ambiente escolar, como un recurso innovador dentro del área de lengua extranjera(inglés) donde los niños a través de actividades lúdicas significativas aprenden, visualizan, escuchan e interactúan con sus demás compañeros.

Por otro lado el “proyecto Estrategias lúdicas mediadas por TIC para la enseñanza del manejo de residuos sólidos en la IETI Antonio José Camacho de la ciudad de Cali” tesis presentada por Claudia Soraya, Velasco Ceballos y Wilson López; donde este equipo de trabajo muestran que el desarrollo de las Tecnologías de la Informática y la Comunicación permea hoy en día todos los aspectos de la vida cotidiana y de manera particular a los jóvenes. Estos asumen su uso sobre todo, como medio de entretenimiento y en menor medida como instrumento de

aprendizaje formal. Este documento aborda el uso de las TIC y la lúdica como estrategias para el aprendizaje autónomo.

También se tuvo en cuenta la tesis de los compañeros Álvaro Salvador, Yenny Rosalina Vásquez Rosero y German Enrique Burbano “Las TIC y la lúdica como estrategias pedagógicas para mejorar el rendimiento académico en el área de castellano”. En este proyecto de investigación los autores dan a conocer algunas estrategias pedagógicas utilizando las herramientas tics para mejorar el desempeño de los estudiantes del grado tercero de la institución educativa de Ricaurte en el área de castellano.

En cuanto a las estrategias son muchas las referencias bibliográficas que se tuvieron en cuenta para este proyecto. Además, con las nuevas políticas exigidas por el mercado internacional y exigidos por la Universidad los Libertadores, es imprescindible la homogeneidad en cuanto a la forma de la presentación de los trabajos como son las normas APA, por ello destacamos los trabajos de los compañeros: Abdiela Enelit Collazos Muñoz, Juan Fernando Méndez & Omaira Astaiza Córdoba, en su tesis de grado: “Aprendiendo y Compartiendo el Mundo del Arte Voy Descubriendo”. Al igual que “Las Manifestaciones Artísticas Como Posibilitadoras del Aprendizaje”. Trabajo de Florelia Hernández Trujillo, Arley Wilson Mayorga Valencia y Sandra Ordoñez Erazo.

Capítulo 3

Diseñando nuestro proyecto

El enfoque proyectado para esta investigación es el cualitativo, para descubrir de manera discursiva categorías conceptuales, lo anterior porque la investigación nace a partir de una situación observada, que genera una serie de inquietudes o preguntas que no se pueden responder de forma inmediata, sino que requiere establecer un proceso de desarrollo para dar solución. (Sampieri. 2006. p. 531)

Bajo este tipo de investigación sobresale el enfoque de Investigación acción, el cual enlaza la orientación experimental de la ciencia social con programas de acción social que respondan a los problemas de esta línea. Dado que los problemas sociales emergen de lo habitual, la investigación-acción inicia el cuestionamiento de los fenómenos desde lo cotidiano, transitando sistemáticamente, hasta lo filosófico. Mediante la investigación-acción se pretende tratar de forma simultánea conocimientos y cambios sociales, de manera que se unan la teoría y la práctica. Este pensamiento lo encontramos en diferentes autores y épocas como: el profesor Stephen Kemmis y el autor Kurt Lewin.

Stephen Kemmis dice que La investigación en la acción (o investigación-acción) es una forma de investigación llevada a cabo por los profesionales dentro de sus propias actividades. En este artículo se perfila la definición y el carácter de la investigación en la acción con respecto a su historia. Se analiza el resurgimiento del interés por la investigación educativa en la acción. Luego, la investigación en la acción se distingue de otras formas de investigación educativa contemporánea a través de un examen de los «objetos» de la investigación en la acción: las prácticas educativas.

Kurt Lewin, describió el proceso en términos de planificación, búsqueda de hechos y ejecución. La planificación empieza a menudo con algo como puede ser una idea general. Por algún motivo, es conveniente lograr algún objetivo. (Lewin, 1944. p. 20)

Como vemos la investigación acción ha despertado mucho interés en diferentes autores, lo cierto es que esta investigación nace de nuestras propias necesidades que tenemos en nuestro contexto real, luego de la observación se planea un proyecto que por lo menos intente reflexionar y talvez resolver el problema de aprendizaje.

Ahora bien, como todos sabemos las líneas de investigación son:

Conjuntos temáticos y problemáticos que orientan el desarrollo de programas y proyectos de investigación, articulados entre sí y con el objetivo de generar y aplicar conocimiento relevante para dar solución a los problemas que surgen en nuestra sociedad, igualmente para el desarrollo económico y el bienestar social. (Pedagogías, didácticas e infancia, p. 18)

La línea de Investigación Institucional está adscrita a la Facultad de Ciencias de la Educación y se articula con la línea de Pedagogía, medios y mediaciones, esta línea plantea que,

La pedagogía, los medios y las mediaciones adquieren especial sentido al reconocer las rupturas de una cultura educativa centrada en la palabra escrita y hablada y la nueva tendencia de una práctica educativa que reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilitan otras formas de acceder a la información, de producir conocimiento, de interactuar con los otros y de establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje. (Pedagogías, didácticas e infancia, p. 18)

Desde esta perspectiva, las nuevas tendencias de adquirir información y conocimiento y las nuevas maneras de interactuar y comunicarse con las demás personas hacen que el proceso de

enseñanza y aprendizaje evolucione e innove con el fin de lograr consolidar una academia en concordancia con la sociedad del conocimiento.

Por otra parte las líneas de investigación de facultades:

Constituyen los campos polémicos en torno a los cuáles los diferentes programas y facultades cuestionan, interrogan, investigan y dan sentido a los procesos de formación de los profesionales, en respuesta a las exigencias, realidades y prácticas específicas del contexto social (Pedagogías, didácticas e infancia, p. 19)

La línea de la Facultad de educación de la Fundación Universitaria los Libertadores es Pedagogías, didácticas e infancia. El objetivo de esta línea es la construcción y el mejoramiento de la pedagogía y la didáctica. La cual intenta brindar solución a problemas específicos del diseño didáctico y de la práctica pedagógica. Surge con el propósito de reflexionar constantemente sobre las prácticas pedagógicas para formar mejores sujetos sociales.

Es decir, entendemos la pedagogía como la ciencia que estudia la educación en su más amplio sentido, el de campo intelectual en el que confluyen discursos y prácticas de la educación formal, no formal e informal y en donde la didáctica aparece como ciencia prospectiva preocupada por las prácticas de enseñanza-aprendizaje. (Infante. A. 2009. p. 5)

Bajo esta línea el proyecto se matricula en el eje didáctica: puesto que esta es una rama de la pedagogía que se encarga de las técnicas y métodos de enseñanza usados en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los individuos.

Evidentemente y tal como lo anota Ricardo Lucio no existe pedagogía sin didáctica, ni didáctica sin pedagogía, razón por la cual se establece la segunda categoría de la línea: la didáctica. Como se colige de lo expuesto estas dos ciencias prospectivas como las llama el propio Lucio, se constituyen

en la principal herramienta para pensar, en el caso de la Facultad de Ciencias de la Educación, su objeto de estudio, las infancias contemporáneas. (Infante. A. 2009. p. 21)

La didáctica al igual que la pedagogía es una ciencia prospectiva, es decir que ha sido y es la ciencia del futuro. La cual se enfoca a la importancia de la visión estratégica que debe servir a toda organización como parte fundamental de visión de futuro organizacional. Cabe anotar que dentro de la didáctica podemos encontrar diferentes tópicos de interés. De ellos se concentra nuestro interés en el Uso de medios de comunicación y nuevas tecnologías en procesos de aprendizaje. Indudablemente, el Sub eje que enmarca nuestra investigación es Uso de medios de comunicación y nuevas tecnologías en procesos de aprendizaje.

Sumado a lo anterior, la población objeto de estudio de la presente propuesta de investigación, está conformada por estudiantes de la institución educativa Rodrigo Lloreda Caicedo, sede Jorge Isaacs del corregimiento el Tiple¹; municipio de Candelaria, Valle del Cauca. Esta institución educativa atiende estudiantes pertenecientes a los estratos 0, 1 y 2. La mayoría de ellos habitantes de zonas rurales cercanas a la escuela. La edad de los estudiantes está entre los 13 y 15 años de edad y su nivel socioeconómico es bajo. Por ser estudiantes de escasos recursos y por

¹ Tiple es uno de los corregimientos del Municipio de Candelaria - Valle del Cauca. Está ubicado en la parte sudoccidental del municipio. Por el norte, limita con el corregimiento de San Joaquín; por el sur, con el municipio de Puerto Tejada (Cauca), por el oriente, con los corregimientos de Buchitolo y Cabuyal; y por el occidente, con el municipio de Cali cuyo límite natural lo constituye el río Cauca. Su relieve es por completo llano, sobre el fértil valle del río Cauca. Tomado del libro: “EL TIPLE: EN 200 AÑOS TAMBIEN TEJIO SU HISTORIA” de Maritza Araújo Cuero

las largas distancias que a diario deben recorrer para llegar del colegio a su casa, la gran mayoría, hace uso diario del restaurante escolar. La muestra para el desarrollo del proyecto estará conformada por 40 estudiantes de grado Noveno de la institución mencionada.

Dentro del diseño metodológico es importante desarrollar un proceso de observación constante y cualitativa, con el fin de ir evaluando los avances del proyecto. La observación directa permitirá analizar comportamientos y actitudes en los estudiantes de grado noveno de la sede Jorge Isaacs.

Es esencial el contacto directo con cada uno de los jóvenes a través del diálogo, la idea es indagar los saberes, avances, inquietudes, opiniones, gustos y forma de ver y hacer las cosas. El ambiente de respeto y escucha, con el fin de expresarse libre y naturalmente.

- Las evidencias como resultado de los trabajos colaborativos de los jóvenes: la herramienta tecnológica empleada para la presentación de los personajes comunitarios. Todos los trabajos deben ser originales, que correspondan a sus experiencias y a la admiración que sienten por cada uno de los personajes. La entrevista realizada por ellos a sus personajes, tanto en inglés como en español. Al igual que el texto narrativo escrito en español como en inglés. Se tendrá en cuenta el Material Fotográfico, el cual se utiliza para obtener conocimientos más completos y que cumplan la función de preservar la objetividad del desarrollo de la investigación.

Las entrevistas se emplearon un momento en particular, esta incluyo Nombre completo, edad, lugar de nacimiento y/o procedencia, tiempo de vivir en la comunidad, interés o preocupación por los problemas que aquejan a la comunidad y que actividades, maneras de hacer

las cosas, creencias, pensamientos, añoranzas, anécdotas, hábitos y costumbres tenían antes y que ahora las nuevas generaciones simplemente la han olvidado (ver Tabla 2).

El tiempo: la hora y el día, al igual que el lugar debe ser acordado con el personaje para la realización de la entrevista, con fotos o videos que sirvan de evidencia. Esta debe fluir naturalmente, con el fin de que el Líder hable y exprese sus sentimientos sin ningún tipo de presión. (Ver figura 8)

Por otra parte no se hicieron diarios de campo y talleres solo se realizaron las encuestas tanto a los padres (ver anexo 1) como a los estudiantes (ver anexo 2) con el propósito de verificar el conocimiento, la tenencia y la importancia que le dan ellos a las nuevas tecnologías y su relación con la necesidad del aprendizaje autónomo. La información recolectada en estas encuestas se analizó con el uso de algunas reglas y resúmenes. Se destacaron las respuestas más comunes, al igual que las tendencias y por último se hizo un gráfico de barras. (Ver anexo 4)

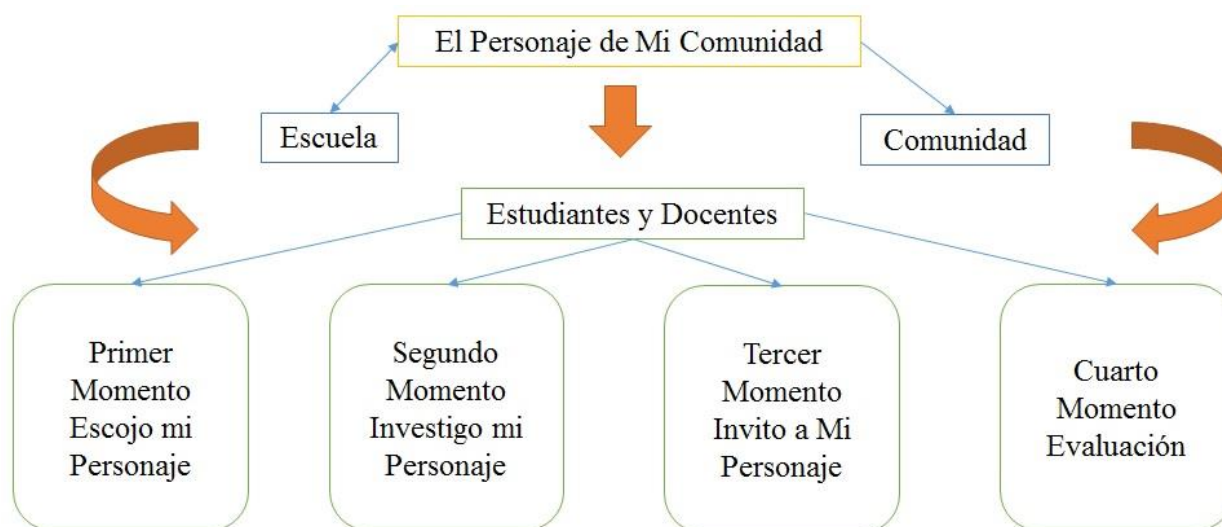
En cuanto a la socialización e invitación a participar de este proyecto a otras áreas se diseñó una bitácora para cada uno de las áreas afines. (Ver Anexo 3) al igual que una reunión con cada uno de los docentes (ver Imagen 1).

La información recolectada se analizara observando los datos suministrados en las encuestas, se tendrá en cuenta el contexto de la comunidad al igual que las experiencias particulares de algunos encuestados.

Capítulo 4

Personajes de la comunidad compartiendo saberes.

Figura. 8 Esquema Proyecto de Intervención El Personaje de Mi comunidad



Fuente: De las Autoras

“El personaje de mi comunidad”, es una propuesta pensada y esquematizada desde la relación escuela - comunidad, con ella se busca fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje integrando la familia, el entorno y la comunidad en general; esta propuesta está dirigida a estudiante y docentes de la educación básica.

La estrategia en cuestión toma como base los siguientes principios metodológicos de trabajo, que favorecen el desarrollo del programa:

Trabajo colaborativo:

Todo proceso de construcción colectiva sugiere el aporte significativo de cada uno de los distintos miembros del equipo de trabajo seleccionado, el cual se da en la medida en que éste agrega valor a la conformación y consolidación de todas y cada una de las actividades y tareas

desarrolladas, contando con una actitud abierta y sincera para aportar hechos y datos veraces. En el trabajo colaborativo la experiencia y el conocimiento de cada participante, enriquece el colectivo.

Tutor – facilitador:

Los facilitadores serán los responsables de transmitir y unificar criterios y metodologías, dándole coherencia y unidad al trabajo, de acuerdo con el modelo conceptual acordado. Igualmente, apoyan la coordinación de todas las actividades prácticas establecidas.

El entorno tecnológico:

En todos los casos, la metodología partirá de un análisis de la situación actual: realidad tecnológica, conocimientos, aplicaciones, que permita identificar en donde se encuentra la organización en cuanto a los desarrollos realizados en términos de los procesos objetos de análisis, identificar conjuntamente con los equipos de proceso conformados el deber ser (a dónde queremos llegar?), para luego, definir los medios (¿cómo queremos llegar?) Para lograrlo la metodología tendrá en cuenta igualmente, que las actividades se deben realizar considerando el desempeño de las personas, su propia cultura y un permanente trabajo de socialización y comunicación de los resultados parciales que se vayan obteniendo durante el desarrollo de la acción formativa, particularmente en los talleres prácticos.

Permanentemente se articulan los conocimientos individuales y colectivos con realidades y desarrollos tecnológicos que impactan a diario el desempeño de los participantes, bien sea para mantenerlo, adecuarlo o transformarlo.

En esta línea y valiéndose de las herramientas informáticas: Power Point, Prezi, video scribe, pow toon, emaze, Sway y otra similar propuesta por los alumnos de grado Noveno, por medio de la cual van a presentar como trabajo final del primer periodo: Al personaje de la comunidad el cual es escogido por ser Líder y ejemplo a seguir, es visitado y entrevistado. En la entrevista (ver Anexo 5) los estudiantes deben indagar por el pasado, la cultura y sobre todo las costumbres y actividades que la persona solía realizar cuando era joven o más joven. Como la idea es integrar en este proyecto: Ciencias Sociales, ciencias naturales, español, inglés, ética y valores y por su puesto tecnología e informática, los alumnos deben integrar los diferentes estándares y competencias, desempeños e indicadores de desempeño en cada una de las áreas.

Luego hacen una exposición donde cuentan al maestro y a la clase sobre esas actividades. El día de la exposición se invita al personaje a un agasajo y se hace la presentación en inglés y español, empleando alguna de las herramientas mencionadas.

En este orden de ideas se plantea el siguiente orden de realización de la propuesta para el alcance del objetivo planteado.

La realización de este proyecto tendrá una duración de un Periodo: 8 semanas de Clase. Durante este tiempo los alumnos: cumplen con cuatro momentos:

Primer momento: Escoger los compañeros por afinidad, compañerismo o lugar donde viven. Escoger al personaje de la comunidad. Las características que este personaje debe tener es que se destaque en la comunidad por su Liderazgo, ejemplo de persona y obras a imitar.

Segundo momento: Realizar una entrevista al personaje de la comunidad quién fue escogido por sus características sobresalientes como es el Liderazgo, sentido de pertenencia en la comunidad y

valores. Realizando con anterioridad el cuestionario, acordando tiempos y espacio. Luego presentando a los docentes las evidencias correspondiente en cada asignatura.

Tercer momento: Invitar a su personaje a un agasajo y presentarlo por medio de una herramienta tecnológica en la que mejor se desempeñe, después de identificarlas y reconocerlas.

Cuarto momento: Evaluar la pertinencia, la eficacia y la eficiencia de la herramienta pedagógica y tecnológica que se le brinda con el objetivo de ejercitarse como persona autónoma.

Durante el desarrollo de la propuesta, cada alumno da lo mejor de sí, cumpliendo con cada una de las actividades propuestas en las diferentes asignaturas, que se integran en el proyecto.

Las actividades que se proponen, responde a una estructura del plan de acción (Ver Anexo 1) la cual se especifica a continuación:

ACTIVIDAD 1:

“Invitación a participar”

OBJETIVO:

Invitar a los compañeros docentes a participar del proyecto.

DESCRIPCIÓN.

Invitar a los compañeros docentes a participar de este proyecto el cual se realiza en un periodo, en nuestro caso primer periodo u ocho semanas. Los docentes que se invitan a participar son: español, inglés, ciencias sociales, ciencias naturales, tecnología e informática, ética y artística. La idea es articular las áreas, unir fuerzas y dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje con el fin de que los estudiantes adquieran aprendizaje autónomo, respetando los ritmos de aprendizaje, los estilos y sus inteligencias; propiciándoles un ambiente de aprendizaje adecuado.

Los docentes participantes deben incorporar en sus planes de aulas, estándares, desempeños, indicadores, propósitos, actividades, contenidos, tiempos y evaluación; temáticas que conlleven al alcance del objetivo general. Fortalecer el aprendizaje autónomo de los estudiantes del grado Noveno (9°) en la sede Jorge Isaac de la institución educativa Rodrigo Lloreda Caicedo del municipio de Candelaria a través de estrategias lúdicas mediadas por Tic. Y los específicos se orientan en: Fomentar en los docentes y estudiantes la importancia de las Tic en el proceso de aprendizaje, Concientizar a los maestros para planificar estrategias que nos permitan utilizar los recursos tecnológicos que promuevan el aprendizaje autónomo, como elemento pedagógico necesario en el campo de la educación, Diseñar e implantar estrategias lúdicas mediadas por las Tic para contribuir al desarrollo del aprendizaje autónomo y Evaluar las estrategias lúdicas planteadas.

EVALUACIÓN.

Como medida de evaluación de la primera actividad se le entrega a cada docente participante la bitácora de desempeño, la cual es el contrato entre el estudiante y el profesor donde se evidencia el proceso integrado con estándar, desempeños, indicadores, contenidos, objetivos, actividades y evaluación tanto en el saber hacer, ser y conocer, teniendo en cuenta la autoevaluación, coevaluación y por supuesto la hetero evaluación. (Ver Anexo: Bitácora)

ACTIVIDAD 2:

“Nuestro personaje comunitario”

OBJETIVO:

Fortalecer el proceso de aprendizaje a través de un personaje de la comunidad.

DESCRIPCIÓN.

Inicialmente, se pretende diagnosticar el desarrollo que tienen los estudiantes en cuanto a al proceso de observación, indagación y recolección de datos. Se busca a través de la interacción con el contexto social, los niños identifiquen personajes destacados en la comunidad para ellos. Seguidamente se pretende realizar una breve descripción de este personaje, elaborando preguntas como: ¿Cómo se llama? ¿Cómo es física y emocionalmente?, ¿Qué te llama la atención de este personaje? ¿Por qué lo escogieron como personaje? ¿Que solía hacer cuando era joven? ¿Qué hacían antes que ya no hacen ahora? ¿Dónde Nació y / o donde creció? ¿Cómo y donde era su lugar de infancia? ¿Cuáles son sus principales Añoranzas, recuerdos y /o anécdotas más relevantes?

El fin del desarrollo de dichas preguntas es llevar al estudiante a querer escribir y utilizar la palabra como medio para expresarse y argumentar el porqué de su elección. Finalmente los jóvenes escriben las preguntas y las respuestas en forma de entrevista. Esto lo hacen primero que todo en español y luego se pasa al inglés, empleando la gramática inglesa vista en clase.

EVALUACIÓN.

Como medida de evaluación de la actividad se creara un espacio para la socialización de los resultados. Resaltando en los niños su interés por participar de la actividad y por hacer uso del lenguaje, mediante la descripción para expresar sus ideas.

ACTIVIDAD 3:

“Cumpliendo con todas las áreas”

OBJETIVO:

Cumplir con todas las actividades propuestas en las diferentes áreas.

DESCRIPCIÓN.

Cada uno de los estudiantes debe aprovechar y cumplir con cada uno de los logros e indicadores de logros propuestos a desarrollar en las diferentes áreas, lo cual sirve para mejorar, afianzar, complementar su trabajo final. Por ejemplo en ciencias sociales el estándar de competencia es *“Identifico aplicaciones de algunos conocimientos sobre la herencia y la reproducción al mejoramiento de la calidad de vida de las poblaciones”* para ello la docente presenta contenidos como la genética (origen), las leyes de Mendel, características hereditarias. La teoría cromosómica de la herencia. De esta manera lo hacen las demás asignaturas.

EVALUACIÓN.

Como medida de evaluación de esta actividad los docentes harán el seguimiento por medio de la bitácora o contrato de trabajo. Los padres de familia firman como garantes del plan de trabajo; con el fin de que se lleve a cabo el proceso a feliz término.

ACTIVIDAD 4:

“La entrevista”

OBJETIVO:

Realizar la entrevista al personaje comunitario escogido. (Ver tabla 2)

DESCRIPCIÓN.

Ponerse de acuerdo con los compañeros y el personaje para el tema, el cuestionario, el día, la hora y lugar de la entrevista. Realizar con anticipación una serie de preguntas con el fin de observar, indagar, analizar concluir y presentar sus propias conjeturas o hipótesis.

EVALUACIÓN.

Como medida de evaluación de esta propuesta el grupo de compañeros debe presentar en hojas de block y carpeta de presentación la entrevista realizada, con preguntas y respuestas, el texto o ensayo hecho a partir de la entrevista. Fotos como evidencia, y si puede video y/o audio también como evidencia.

ACTIVIDAD 5:

“Yo soy Bilingüe”

OBJETIVO:

Traducir el cuestionario de la entrevista y el texto al inglés empleando la gramática inglesa vista.

DESCRIPCIÓN.

Empleando la gramática inglesa vista en clase los alumnos traducen tanto la entrevista: cuestionario y respuestas como el texto o ensayo.

EVALUACIÓN.

Como medida de evaluación el grupo de compañeros debe presentar en hojas de block y carpeta de presentación la entrevista realizada, con preguntas y respuestas, el texto o ensayo en inglés.

ACTIVIDAD 6:

“Preparando la presentación”

OBJETIVO:

Identificar, reconocer y apropiarse de la herramienta tecnológica que usará durante la presentación del personaje.

DESCRIPCIÓN.

Durante las clases de Inglés y/ o Tecnología e Informática los estudiantes reconocerán las diferentes herramientas más usadas hoy en día en el mercado y escogerán uno para hacer la presentación. Tales herramientas son Power Point, Prezi, video scribe, pow toon, emaze, Sway y otra similar propuesta por los alumnos. Con la ayuda de los docentes, cada grupo ejercitara las competencias necesarias para lograr el desempeño esperado.

EVALUACIÓN.

Como medida de evaluación se tiene en cuenta el trabajo durante las clases y la presentación del trabajo grabado en un C.D o en una memoria o enviado por correo a las docentes del proyecto. Se tienen en cuenta la creatividad, la estética, el recurso en general, la ética y el desempeño e interés puesto en la realización del trabajo.

ACTIVIDAD 7:

“Día de la presentación: Agasajo” (Ver anexo 3)

OBJETIVO GENERAL:

Hacer la presentación del personaje mediante la herramienta tecnológica empleada ante la clase, los personajes comunitarios, y docentes.

DESCRIPCIÓN.

Cada grupo hace la presentación de su personaje tanto en español como en inglés, empleando la herramienta tecnológica, los personajes invitados pueden expresar sus sentimientos con anécdotas, cuentos, maneras de ver y vivir la vida, hacer las cosas, comparar las épocas etc.; intervenciones breves de acuerdo a la clase. Por último se hace un agasajo donde se le brida a los presentes un refrigerio, el cual ha sido preparado con anterioridad. Se muestran los trabajos hechos tanto en la clase de español, ciencias naturales, ciencias sociales y artísticas. Cada grupo como parte del agradecimiento da un detalle a cada uno de los personajes comunitarios.

EVALUACIÓN.

Como medida de evaluación los docentes participantes en este proyecto evalúan desde su área la presentación de cada grupo. Empleando los criterios que exigen desde su materia.

ACTIVIDAD 8:

“Evaluando el proyecto”

OBJETIVO GENERAL:

Evaluar el proyecto con el fin de verificar si se cumplieron los objetivos propuestos.

DESCRIPCIÓN.

Finalmente, se evalúa el proyecto en cuanto al desarrollo, pertinencia, eficacia, eficiencia e impacto que deja en la comunidad. Evaluación que se hace teniendo en cuenta todos los estamentos participantes.

EVALUACIÓN.

Para evaluar esta etapa, se diseñan instrumentos que permitan indagar el nivel de satisfacción de todas las partes. Se verifica el porcentaje, en cuanto al alcance e impacto de la propuesta inicial.

Para finalizar es imprescindible saber organizar y motivar al estudiante, a los compañeros docentes, a las familias y a la comunidad en general para gestionar la progresión de aprendizajes del trabajo en grupo, utilizando las TIC, ya que si queremos lograr el aprendizaje autónomo en los estudiantes, debemos propiciar espacios significativos. La lúdica ofrece tanto al aprendiz como al maestro, herramientas para lograr el aprendizaje.

Capítulo 5

A manera de conclusión

Durante el desarrollo de la propuesta investigativa se desarrollaron actividades que lograron articular lo pedagógico, lo investigativo y lo disciplinar y del cual se expresan las siguientes conclusiones:

El aprendizaje autónomo es un proceso que exige del individuo ciertas habilidades o requisitos para poderse desarrollar: como es la identificación de metas claras, un cierto grado de madurez emocional, buena administración del tiempo, una gran dosis de entusiasmo y sobre todo tener autodisciplina.

El ejercicio autónomo posibilita y estimula la creatividad, la necesidad de la observación, sin embargo su trabajo debe ser confrontado por todos los actores de la comunidad educativa e incluso por la sociedad en la cual interactúa. La experiencia de muchos pedagogos ha demostrado que cuando el estudiante tiene una mayor participación en las decisiones que inciden en su aprendizaje, aumenta la motivación y facilita la efectividad del proceso educativo. El periodo de permanencia en una institución educativa es relativamente corto frente al desarrollo del conocimiento para el que cada individuo debe estar preparado y sobre todo, abierto a la dinámica de la evolución de los saberes y al avance de las investigaciones en todas las áreas, es por ello, que el aprendizaje autónomo se convierte en una de las mejores herramientas del aprendizaje permanente para estar al día en el devenir progresivo de la vida misma.

No sobra expresar que en el aprendizaje autónomo es indispensable el respeto, la auto disciplina, la responsabilidad y el compromiso con sigo mismo, con los demás, con la institución

a la que se pertenece y con la sociedad, que en últimas, es la que apreciará de forma tangible, el desarrollo crítico y fundamentado en aprendizajes como el autónomo y el permanente.

Esta investigación nos deja un sabor dulce, puesto que los objetivos propuestos se cumplieron, Fortalecer el aprendizaje autónomo de los estudiantes del grado Noveno (9°) en la sede Jorge Isaac de institución educativa Rodrigo Lloreda Caicedo del municipio de Candelaria a través de estrategias lúdicas mediadas por Tic. Fomentar en los docentes y estudiantes la importancia de las Tic en el proceso de aprendizaje. Diseñar e implementar estrategias lúdicas mediadas por las Tic para contribuir al desarrollo del aprendizaje autónomo. Evaluar las estrategias lúdicas planteadas y Concientizar a los maestros para planificar estrategias que nos permitan utilizar los recursos tecnológicos que promuevan el aprendizaje autónomo, como elemento pedagógico necesario en el campo de la educación.

El aprendizaje autónomo es un proceso que exige del individuo ciertas habilidades y destrezas, que le permite al estudiante tomar sus propias decisiones y tener la capacidad de aprender por sí solo, este estudiante debe desarrollar características como: poder, proyectarse metas claras, tener disciplina, hacer buen uso del tiempo, tener responsabilidad individual, tener automotivación y la necesidad de dar solución a los problemas que se presente.

La preocupación nuestra de mejorar el rendimiento académico de nuestros estudiantes nos llevó a buscar una estrategia innovadora que fuera del agrado de los estudiantes, para así despertar una nueva actitud hacia el aprendizaje, motivándolos en la búsqueda del auto conocimiento.

El uso de las Tic se han convertido en un soporte de la sociedad contemporánea, ya que es incomprensible el mundo de hoy, sin tener en cuenta el desarrollo de la tecnología, por consiguiente la escuela no puede ser ajena a estos cambios, ella debe estar a la vanguardia y

dispuesta a todos los cambios que se presentan en la sociedad. Este aprendizaje en ambientes virtuales desarrolla y genera en el estudiante un alto grado de responsabilidad y autonomía, que le permitirá ir desarrollando muchas más habilidades y donde el maestro desempeña el papel de facilitador.

Por esta razón tuvimos la necesidad de innovar y hacer uso de las herramientas tecnológicas que permitieran desarrollar el aprendizaje autónomo en los estudiantes del grado noveno de la sede Jorge Isaacs. Fue un trabajo de gran importancia porque despertó el interés, la participación y motivación de los estudiantes por el uso de la tecnología en las diferentes áreas del conocimiento, con frecuencia ellos hacen uso de la tecnología y le dan gran importancia en su vida cotidiana. La tecnología es parte de la cultura que rodea nuestros estudiantes, y era necesario valerse de estas para que ellos puedan acceder con mayor facilidad al aprendizaje.

Lista de referencias

- Araujo, M, El Tiple: En 200 Años También Tejió Su Historia. 2010. Santiago de Cali, Valle, Colombia.
- Collazos, A., Méndez, J., Astaiza, O. (2015) Aprendiendo y Compartiendo el Mundo del Arte Voy Descubriendo. Fundación Universitaria los libertadores. Popayán, Colombia
- Elliott,(19940. 8 Tipos de características principales de la Investigación-Acción en educación.pp.24 a 26.
- Hernández, F., Mayorga, A., Ordoñez, S. (2015) Las Manifestaciones Artísticas Como Posibilitadoras del Aprendizaje. Fundación Universitaria los libertadores. Popayán, Colombia
- Hessen J. Teoría del Conocimiento, Bogotá, Ediciones Universales, Pág 22.
- Kemmis, S, (1992). *Cómo planificar la investigación-acción*, Barcelona, pp. 28-34, Ed. Laertes.
- Lewin, K. (1992), "La investigación-acción y los problemas de las minorías", Madrid, pp. 13-25.
- Méndez, L.N., M, A. & Useche, E. (2015) *Las tic una alternativa para motivar el aprendizaje de vocabulario en ingles a los niños del grado segundo de la institución educativa Policarpa Salavarrieta de la vereda Tamirco*. Fundación Universitaria Natagaima, Tolima, Colombia.
- Meyer, P, J. (2000) Sussess Motivation International. pauljmeyer.com
- Romanovich, A. (2004). Psicología y pedagogía, Luria, leontiev, Vigotsky. Madrid, España: Ediciones Akal.
- Sampieri, R. (2006) Metodología de la investigación,4 Edición. Mc Graw Hill.
- Serna, A. (1996) Diccionarios especializados de Raíces Griegas y Latinas. Ed. Idioma. Santa Fe de Bogotá.

Zúñiga (1998) Material didáctico, recursos para el aula.

Anexos

Tabla 1. Plan de Acción Propuesta de Intervención Pedagógica

No.	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RESPONSABLE	RECURSOS HUMANOS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO DE EJECUCIÓN	EVALUACIÓN
1	“Invitación a participar”	Invitar a los compañeros docentes a participar del proyecto.	Docentes del grupo investigador, y estudiantes del grado noveno	Docentes del grupo investigador, y estudiantes del grado noveno	Bitácoras, correo electrónico, carta, papel bond, teléfono, what's up	Primera semana: semana de desarrollo y planeación	Como medida de evaluación de la primera actividad se le entrega a cada docente participante la bitácora de desempeño, la cual es el contrato entre el estudiante y el profesor donde se evidencia el proceso integrado con estándar, desempeños, indicadores, contenidos, objetivos, actividades y evaluación tanto en el saber hacer, ser y conocer, teniendo en cuenta la autoevaluación, coevaluación y por supuesto la hetero evaluación. (Ver Anexo: Bitácora)
2	“Nuestro personaje comunitario”	Fortalecer el proceso de aprendizaje a través de un personaje de la comunidad.	Docentes del grupo investigador, y estudiantes del grado noveno	Docentes del grupo investigador, y estudiantes del grado noveno	Tarjeta, encuesta escrita, video, cámaras fotográficas, papel, carpeta.	Primera semana de iniciación de clases y de periodo.	Como medida de evaluación de la actividad se creara un espacio para la socialización de los resultados. Resaltando en los niños su interés por participar de la actividad y por hacer uso del lenguaje, mediante la descripción para expresar sus ideas.

No	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RESPONSABLE	RECURSOS HUMANOS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO DE EJECUCIÓN	EVALUACIÓN
3	“Cumpliendo con todas las áreas”	Cumplir con todas las actividades propuestas en las diferentes áreas.	Docentes del grupo investigador, y estudiantes del grado noveno	Docentes del grupo investigador, y estudiantes del grado noveno	Bitácoras, planes de aula, hojas de desempeño, fotocopias.	Durante el primer periodo	Como medida de evaluación de esta actividad los docentes harán el seguimiento por medio de la bitácora o contrato de trabajo. Los padres de familia firman como garantes del plan de trabajo; con el fin de que se lleve a cabo el proceso a feliz término.
4	“La entrevista”	Realizar la entrevista al personaje comunitario escogido.	Docentes del grupo investigador, y estudiantes del grado noveno	Docentes del grupo investigador, y estudiantes del grado noveno	hojas de block. Encuesta, texto, fotos, cámaras, videos, CD, audio.	Dos semanas	Como medida de evaluación de esta propuesta el grupo de compañeros debe presentar en hojas de block y carpeta de presentación la entrevista realizada, con preguntas y respuestas, el texto o ensayo hecho a partir de la entrevista. Fotos como evidencia, y si puede video y/o audio también como evidencia.
5	“Yo soy Bilingüe”	Traducir el cuestionario de la entrevista y el texto al inglés empleando la gramática inglesa vista.	Docentes del grupo investigador, y estudiantes del grado noveno	Docentes del grupo investigador, y estudiantes del grado noveno	hojas de block. Encuesta, texto, fotos, cámaras, videos, CD, audio. Carpetas	Una semana	Como medida de evaluación el grupo de compañeros debe presentar en hojas de block y carpeta de presentación la entrevista realizada, con preguntas y respuestas, el texto o ensayo en inglés.

No.	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RESPONSABLE	RECURSOS HUMANOS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO DE EJECUCIÓN	EVALUACIÓN
6	“Preparando la presentación”	Identificar, reconocer y apropiarse de la herramienta tecnológica que usará durante la presentación del personaje.	Docentes del grupo investigador, y estudiantes del grado noveno	Docentes del grupo investigador, y estudiantes del grado noveno	CD, memorias, herramientas tecnológica, computador, internet, correo electrónico, what's up, celulares, sala Tic	Cinco semanas	Como medida de evaluación se tiene en cuenta el trabajo durante las clases y la presentación del trabajo grabado en un C.D o en una memoria o enviado por correo a las docentes del proyecto. Se tienen en cuenta la creatividad, la estética, el recurso en general, la ética y el desempeño e interés puesto en la realización del trabajo.
7	“Día de la presentación: Agasajo”	Hacer la presentación del personaje mediante la herramienta tecnológica empleada ante la clase, los personajes comunitarios, y docentes.	Docentes del grupo investigador, y estudiantes del grado noveno	Docentes del grupo investigador, y estudiantes del grado noveno	CD, memorias, herramientas tecnológica, computador, internet, correo electrónico, what's up, celulares, sala Tic, video beam	3 horas	Como medida de evaluación los docentes participantes en este proyecto evalúan desde su área la presentación de cada grupo. Empleando los criterios que exigen desde su materia.
8	“Evaluando el proyecto”	Evaluar el proyecto con el fin de verificar si se cumplieron los objetivos propuestos.	Docentes del grupo investigador, y estudiantes del grado noveno	Docentes del grupo investigador, y estudiantes del grado noveno	Computador, CD, hojas de block.	2 horas	Para evaluar esta etapa, se diseñan instrumentos que permitan indagar el nivel de satisfacción de todas las partes. Se verifica el porcentaje, en cuanto al alcance e impacto de la propuesta inicial.

Anexo 1. Encuesta Diagnóstica Alumnos de grado 9°.

IE RODRIGO LLOREDA CAICEDO
SEDE JORGE ISAACS
ENCUESTA DIAGNOSTICA ALUMNOS GRADO 9°

Fecha: _____

Objetivo: Indagar a los estudiantes del grado séptimo por el uso que hacen de las Tecnologías de la Informática y la Comunicación – TIC.

Estimado estudiante, lea cada una de las preguntas y contéstelas con la mayor sinceridad y objetividad.

Nombre _____

Edad _____

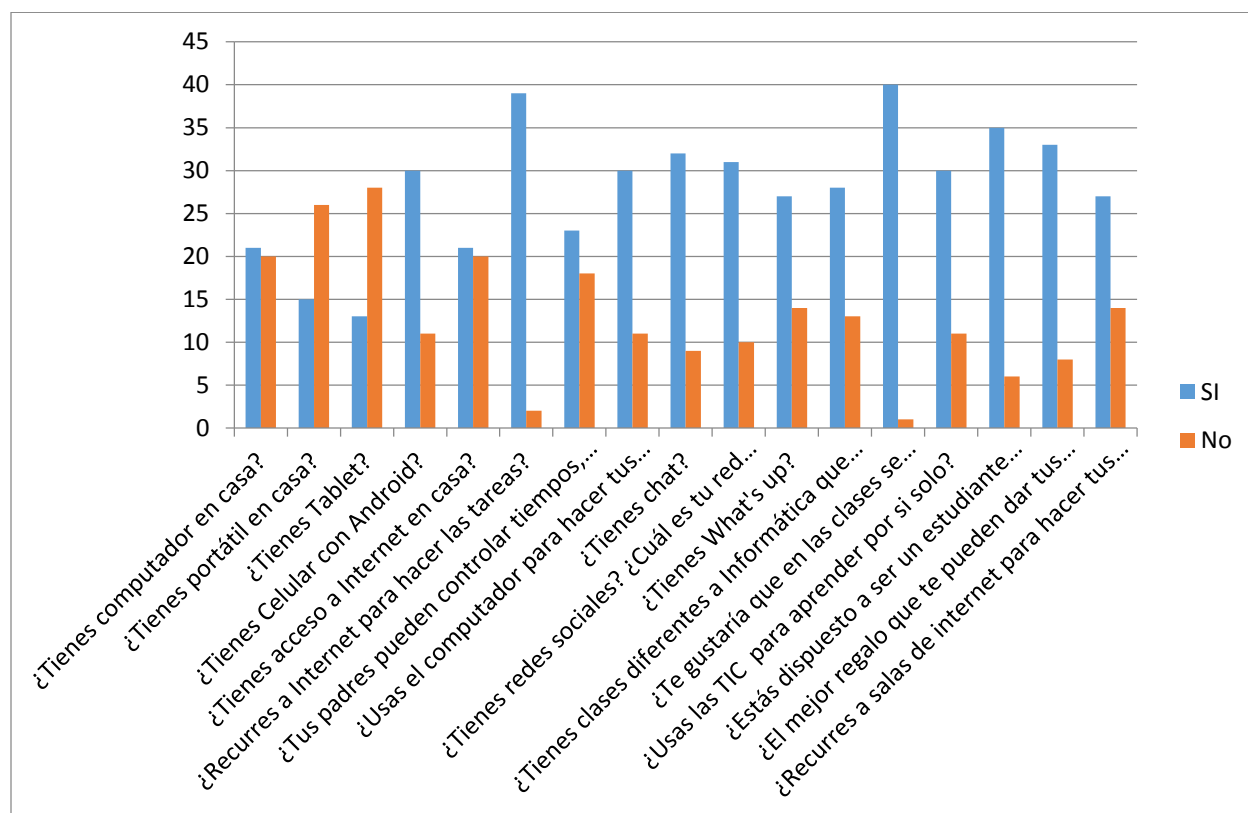
Marque con un  donde requiera

	PREGUNTA	SI	No
1	¿Tienes computador en casa?		
2	¿Tienes portátil en casa?		
3	¿Tienes Tablet?		
4	¿Tienes Celular con Android?		
5	¿Tienes acceso a Internet en casa?		
6	¿Recurres a Internet para hacer las tareas?		
7	¿Cuánto tiempo dedicas para hacer las tareas?		
8	¿Usas el computador para hacer tus trabajos escolares?		
9	¿Tienes chat?		
10	¿Tienes redes sociales?		
11	¿Cuál es tu red social favorita?		
12	¿Tienes What's up?		
13	¿Cuánto tiempo dedicas a las redes, chat, etc.?		
14	¿Qué programa de office manejas bien:		
A	Word?		
B	Power point?		
C	Access?		
D	Excel?		
E	¿Otro? ¿Cuál?		
15	¿Qué otros programas diferentes a office conoces y manejas bien?		
16	¿Recurres a salas de internet para hacer tus trabajos escolares?		
17	¿Cuantas veces a la semana?		
18	¿Valor de la sala por horas?		
19	¿Cuál es tu correo electrónico?		
20	¿Tus padres pueden controlar tiempos, redes o amigos por internet?		
21	¿Tienes clases diferentes a Informática que hagan uso de las TIC		
	¿Cuáles?		
22	¿Te gustaría que en las clases se implementara más el uso de las TIC?		
23	¿Usas las TIC para aprender por si solo?		
24	¿Estás dispuesto a ser un estudiante autónomo?		
25	¿El mejor regalo que te pueden dar tus padres es Buena Tecnología?		

Muchas gracias!

ANALISIS ENCUESTA DE ESTUDIANTES

Después de haber aplicado la encuesta,



Con base al estudio realizado en los estudiantes, es importante tener en cuenta que 99% usa a diario herramientas tecnológica, en las actividades académicas, ellos está de acuerdo que se implemente las TIC en todas las áreas del conocimiento, porque ven en esta una forma de acceder al conocimiento y a la información. Lastimosamente nuestra sede cuenta con una sala de sistema, donde por lo general se trabaja el área de tecnología e informática, a pesar del inconveniente los maestros hemos implementado las TIC en algunas áreas, vemos también que el número de computadores es insuficiente para la población estudiantil. Para los estudiantes del grado noveno el uso de la tecnología en la educación les permite desarrollar competencias comunicativas, que son necesarias el desarrollo de un aprendizaje autónomo en los estudiantes.

De los 41 estudiantes que respondieron la encuesta más del 95 % muestran el gusto y el interés por las TIC. Recurren al internet para hacer las tareas, les gustaría que todas las clases emplearan las TIC, para la enseñanza. Cabe anotar que la mayoría tiene un objeto tecnológico en casa. Los pocos que no tienen se dirigen a la sala de internet.

Más del 50 % tiene celular Android, tienen redes sociales como Facebook, Instagram y what's app. Dedicar bastante tiempo al chat. Más del 50 % va a la sala de internet hacer sus tareas. Reconocen que una materia diferente a Informática que implementa el uso de las TIC es en un 70 % es inglés y en un 20 % biología. Al 99 % le gustaría que todas las materias implementaran las TIC para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Anexo 2. Encuesta Diagnóstica Padres de los Alumnos grado 9°

Fecha: _____ Nombre del Estudiante: _____

Objetivo: Indagar a padres de los estudiantes del grado séptimo por el uso que hacen de las Tecnologías de la Informática y la Comunicación – TIC.

Estimado padre de familia, lea cada una de las preguntas y contéstelas con la mayor sinceridad y objetividad.

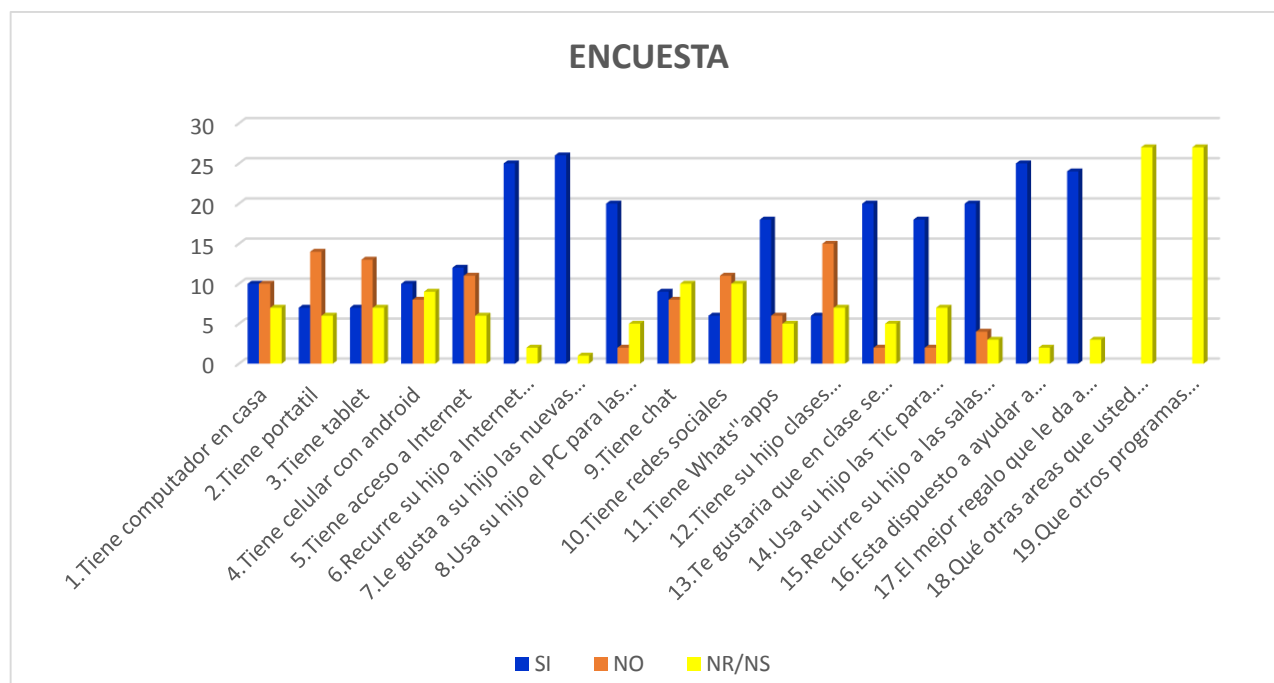
Nombre _____ Edad _____ Parentesco: _____
Escriba SI ó NO

	PREGUNTA	Usted	Hijo
1	¿Tiene computador en casa? ¿Cuántos?		
2	¿Tiene portátil en casa? ¿Cuántos?		
3	¿Tiene Tablet? ¿Cuántos?		
4	¿Tiene Celular con Android? ¿Cuántos?		
5	¿Tiene acceso a Internet en casa?		
6	¿Recurre tu hijo a Internet para hacer las tareas?		
7	¿Cuánto tiempo dedica su hijo para hacer las tareas?		
8	¿Usa su hijo el computador para hacer trabajos escolares?		
9	¿Tiene chat?		
10	¿Tiene redes sociales?		
11	¿Cuál es su red social favorita?		
12	¿Tiene What's up?		
13	¿Cuánto tiempo dedica su hijo a las redes, chat, etc.?		

14	¿Qué programa de office manejas bien:		
A	Word?		
B	Power point?		
C	Access		
D	Excel		
E	¿Otro? ¿Cuál?		
15	¿Qué otros programas diferentes a office conoce y maneja bien?		
16	¿Recorre su hijo a salas de internet para hacer trabajos escolares?		
17	¿Cuántas veces a la semana?		
18	¿Valor de la sala por horas?		
19	¿Cuál es tu correo electrónico?		
20	¿Puede controlar tiempos, redes o amigos por internet?		
21	¿Tiene su hijo clases diferentes a Informática que hagan uso de las TIC		
	Cuál (es)?		
22	¿Te gustaría que en las clases se implementara más el uso de las TIC?		
23	¿Usa tu hijo las TIC para aprender por si solo?		
24	¿Está usted dispuesto a ayudar a su hijo a ser un estudiante autónomo?		
25	¿El mejor regalo que puede dar a su hijo es Buena Tecnología?		

MUCHAS GRACIAS POR SU TIEMPO!

ANALISIS ENCUESTAS PADRES DE FAMILIA



A la reunión de padres de familia solo 29 padres de familia contestaron la encuesta. Pues todos no asistieron a la reunión. La mayoría respondió que sus hijos recurren a internet para hacer las tareas. Aunque los padres de familia al parecer son jóvenes. De edades que oscilan entre los 30 y 45 años. No todos contestaron las encuestas completamente, muchos dejaron de contestar algunas preguntas. Algunos no dijeron SI o NO. Simplemente se limitaron a colocar una X, quedando la duda en el significado de sus respuestas.

Muchos padres de familia, no reconoce que es un Android, o que es chat. Se les dificulta controlar a sus hijos el uso del internet. Los padres de familia en la mayoría desconocen que materias diferentes a informáticas, emplean las TIC Para la enseñanza. Pero reconocen la importancia de las TIC en proceso de aprendizaje de sus hijos; Ya que consideran que es un buen regalo darles a sus hijos, tecnología.

Podemos observar que los Padres de familia del grado noveno cuentan con pocos pc, portátiles y tabletas en casa, pero si usan el celular para el chat y redes sociales. Algunos tienen acceso a Internet en casa y también pueden acceder en salas de Internet. Sus hijos normalmente recurren a esta herramienta para hacer tareas y trabajos del colegio. Los padres están de acuerdo que se implemente más el uso de las TIC en el aula y están muy dispuestos para que los hijos sean estudiantes Autónomos y que el mejor regalo que les pueden dar a ellos es la tecnología y el buen uso de ella. Los padres en su mayoría están dispuestos a colaborar en casa a sus hijos para que tengan más accesibilidad a las tecnologías porque son conscientes que nuestra sociedad gira en torno a las TIC; sus hijos no pueden estar por fuera de este campo, puesto que esta herramienta les da muchas posibilidades de acceder a oportunidades valiosas para su futuro.

CONTEXTO:	Mediante una visita imaginaria o real a un personaje de la comunidad o entorno social, los estudiantes hacen una entrevista e indagan por el pasado, la cultura y sobre todo las costumbres y actividades que la persona solía realizar cuando era joven o más joven. Luego hacen una exposición donde cuentan al maestro y a la clase sobre esas actividades.	
DESEMPEÑO A EVALUAR: Reconozco y empleo expresiones para referirse a hábitos y costumbres en un tiempo determinado.		
INDICADORES DE DESEMPEÑO QUE SE EVALUAN		
ACTITUDES, VALORES, HABILIDADES, COMPORTAMIENTOS, DESTREZAS (SABER SER)	NOCIONES, CONCEPTOS, CATEGORÍAS (SABER CONOCER)	PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS, ESTRATEGIAS ACTUACIONALES (SABER HACER)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Planeo, organizo y diseño un plan para elaborar un texto informativo y expositivo. ➤ Me preocupo por averiguar por propia voluntad vocabulario que desconozco. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Practico con mis amigos, extra clase. ➤ Valoro la lectura como un hábito importante de enriquecimiento personal y académico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconozco y empleo la expresión. "I used to" "I didn't use to. "Hardly ever..." ➤ Utilizo en mis expresiones Preguntas con How Often? ➤ Identifico los Adverbios y expresiones de tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Escribo en inglés un texto sencillo corto con cohesión y coherencia sobre la vida, obra y sobre todo las costumbres y actividades que “algún” personaje solía hacer cuando joven. ✓ Leo y comprendo textos propuestos por el profesor sobre actividades cotidianas que se solían realizar en un tiempo determinado con el fin de extraer frases y expresiones que me puedan servir para mi proyecto y vida en general

[illegible]

9	Presento una evaluación con el fin de verificar mis conocimientos.							Marzo 18
10	Presento mi cuaderno al día con todos los talleres y ejercicios.							Marzo 28
Subtotal								
Total								

INSTITUCIÓN EDUCATIVA RODRIGO LLOREDA CAICEDO SEDE: JORGE ISAACS										
PROFESORA: MARITZA ARAUJO C		GRUPO: 9°			PERIODO: 1			UNIDAD: 1		
EVALUACIÓN/ Asignatura: INGLES 2. SABER SER										
Auto evaluación, Coevaluación, Heteroevaluación										
No.	COMPETENCIAS ACTITUDINALES CONVENIDAS	AUTOEVALUA			COEVALUA			HETEROVALUA		
		S	A	N	S	A	N	S	A	N
1	Respondo el llamado a lista en inglés.									
2	Sigo las instrucciones dadas en inglés por mi profesor									
3	Saludo ya sea formal o informalmente en inglés.									
4	Pido permiso para ir al baño o salir de la clase en inglés.									
5	Asisto a clase regularmente, Presento excusas cuando no puedo asistir.									
6	Muestro interés por la clase de ingles									
7	Presento el Diccionario Bilingüe en clase									
8	Traigo a clase todos mis materiales de trabajo, lapiceros, lápiz, colores, hojas de block, cartulina, cuaderno, fotocopias, cuando estos se requieran.									
9	Presento mi cuaderno, mis trabajos, talleres, evaluaciones, Test, tareas de manera pulcra, ordenada, creativa y a tiempo.									
10	Participo en todas las actividades Lúdicas de manera activa.									
11	Realizo bien mis tareas, talleres ejercicios que me han sido dejados para trabajar en casa.									
12	Memorizo el vocabulario visto en clase.									
13	Me preocupo por averiguar por propia voluntad vocabulario que desconozco.									
14	Presto atención a las explicaciones del profesor. (no me distraigo en otras actividades).									
15	Mi postura cuando presto atención es la adecuada.									
16	Trabajo en grupo cuando se requiera.									
17	Llevo mi portafolio ordenado, pulcro, creativo y con las correcciones hechas y todas las actividades bien realizadas.									
18	Leo, interpreto y realizo comprensión de lectura.									
19	Hago propuestas de trabajo o de actividades para realizar en clase.									
20	Presento bien mis evaluaciones: exámenes, quizzes y talleres con el fin de verificar mis conocimientos adquiridos.									
	PARCIAL									
	SUBTOTAL									
	TOTAL									

ENTERADO: _____
ESTUDIANTE

PADRE DE FAMILIA

COEVALUADOR(ES)

Tabla 2. Guía para la entrevista


 <p style="text-align: center;">I.E RODRIGO LLOREDA CAICEDO SEDE JORGE ISAACS GUIA PARA TENER EN CUENTA EN LA ENTREVISTA CON EL PERSONAJE</p>	
FECHA DE ENTREVISTA: _____ LUGAR: _____	
OBJETIVO DE LA ENTREVISTA: _____ _____ _____	
NOMBRE COMPLETO DEL PERSONAJE LIDER:	
LUGAR DE NACIMIENTO O PROCEDENCIA DEL ENTREVISTADO.	
FECHA DE NACIMIENTO	
1. BIOGRAFIA BREVE: NOMBRE DE SUS PADRES, HERMANOS, LUGAR QUE OCUPA ENTRE LOS HERMANOS, ESTUDIOS, CURSOS ETC.	
2. QUE COSTUMBRES, HABITOS, CREENCIAS, ANEDOTAS TENIAN Y QUE RECUERDE DE SU JUVENTUD:	
3. QUE CONSEJOS Y O SUGERENCIAS TIENE PARA DECIRLE A LAS NUEVAS GENERACIONES	
ESTUDIANTES QUE HACEN LA ENTREVISTA:	



Foto: Imagen de las autoras



Anexos 5. Imagen 1 Aplicación de encuesta



Foto: Imagen de las autoras

Anexos 5. Imagen 2 Socialización proyecto.



Foto: Imagen de las autoras

Anexos 5. Imagen 3 Realización del proyecto.



Foto: Imagen de las autoras

Anexos 5. Imagen 2 Realización del proyecto.



Foto: Imagen de las autoras

Anexos 5. Imagen 2 Realización del proyecto.